



Espacenet

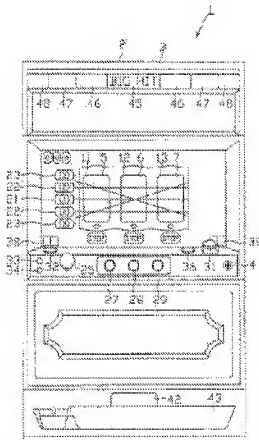
## Bibliographic data: JP 2003260184 (A)

### GAME MACHINE

**Publication date:** 2003-09-16  
**Inventor(s):** OKAMURA GEN <sub>1</sub>  
**Applicant(s):** SANYO PRODUCT CO LTD <sub>2</sub>  
**Classification:** - International: A63F5/04; (IPC1-7): A63F5/04  
 - European:  
**Application number:** JP20020063518 20020308  
**Priority number(s):** JP20020063518 20020308

### Abstract of JP 2003260184 (A)

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game machine which drastically raises amusement in the game machine including a variable display means for variably displaying patterns. ; **SOLUTION:** A left auxiliary display device, a middle auxiliary display device, and a right auxiliary display device are respectively arranged at the inner peripheral surface side of three reels 11, 12 and 13 which are disposed in a rotary game machine 1. Each auxiliary display device is provided with a plurality of display parts consisting of a dot matrix display apparatus to variably display a plurality of kinds of display objects. The respective reels 11, 12 and 13 are provided with a visual recognition window part. When the display objects are displayed in the display parts, emitted light is transmitted through the window parts to allow a player to visually recognize the display objects. The display objects displayed in the display parts are decided by lottery through the use of a second display driving circuit. ;  
 COPYRIGHT: (C)2003,JPO



Last updated:  
 04.04.2011 Worldwide  
 Database 5.7.20; 93p

(19)日本特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-260184

(P2003-260184A)

(43)公開日 平成15年9月16日(2003.9.16)

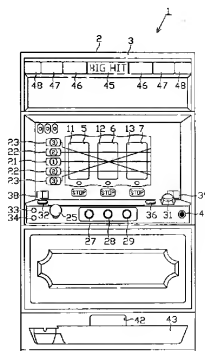
(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	ページコード (参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 6	A 6 3 F 5/04	5 1 6 D
	5 1 1		5 1 1 F
	5 1 6		5 1 6 F
審査請求 未請求 請求項の数1 ○ L (全 25 頁)			
(21)出願番号	特願2002-63518(P2002-63518)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	平成14年3月8日(2002.3.8)	株式会社三洋物産	愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番21号
		(72)発明者	岡村 敏
		株式会社サンズリー内	愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番21号
		(74)代理人	100111095
		弁理士 川口 光男	

## (54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【要約】

【課題】図柄を可変表示する可変表示手段を備えた遊技機において、課題の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供する。

【解決手段】回胴式の遊技機1に設けられた3つのリール11、12、13の内周面側に、それぞれ左補助表示装置、中補助表示装置及び右補助表示装置が設けられている。各補助表示装置は、それぞれドットマトリクス表示器よりなる複数の表示部を有しており、複数種の表示対象を可変表示する。一方、各リール11、12、13には視認窓部が設けられており、表示部に表示対象が表示されると、その発光が視認窓部を透過し、表示対象が遊技者に視認される。ここで、表示部に表示される表示対象は第2表示駆動回路によって抽選され決定される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種の識別情報を可変表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段を表示制御可能な第1特定制御手段とを備え、

前記第1特定制御手段が、所定領域に所定態様で停止表示する又は停止表示可能となる識別情報を各種抽選手段の抽選結果に基づき決定し、当該識別情報を前記可変表示手段に停止表示可能にするよう構成され、

少なくとも識別情報が前記所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段を備えた遊技機において、

前記第1特定制御手段が、前記少なくとも識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力し、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるよう構成され、

さらに前記可変表示手段の表示制御に関連して複数種の表示対象を可変表示可能な少なくとも1つの対象表示手段と、

前記対象表示手段を表示制御可能な第2特定制御手段とを備え、

前記第2特定制御手段が、前記対象表示手段において表示する表示対象を抽選し、当該表示対象を前記対象表示手段に表示可能にするよう構成され、

前記第2特定制御手段は、前記表示対象が特定態様で表示された場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるようしたことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

## 【0002】

【従来の技術及び発明が解決しようとする課題】遊技機の種類として、複数の図柄（識別情報の一種）が所定間隔おきにリールやペダル等に付されて構成された図柄列を循環させて可変表示した後に停止図柄を表示する可変表示手段を備えたスロットマシン等が知られている。この種の遊技機では、識別情報がストップスイッチを操作することにより可変表示手段の可変表示を停止させ、所定領域である有効ラインに表示される停止図柄が特定図柄である場合には特定遊技状態が付与される。この場合、メダルの払出が行われる等遊技者に有利な遊技状態が発生する。特別遊技状態の一例としては、例えばビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲームといった所定のゲームの進行に伴ってメダルの大量の払出を実現させ得る状態等がある。

【0003】上記スロットマシンでは、リール制御や、

特定遊技状態等の付与に関連した制御等が特定の制御装置によって集中的に行われている。このため、遊技演出が多様化されつつある近年、特定の制御装置における処理負担が増加しつつある。そのため、遊技演出のさらなる多様化が阻まれ、興味が阻害されてしまうおそれがあった。

【0004】本発明は、上述した問題に鑑みてなされたものであって、その目的は、特定の制御装置における処理負担を軽減するとともに、興味の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することを主たる目的の一つとしている。

## 【0005】

【課題を解決するための手段及び発明の効果】上記の課題を解決するために有効な手段等を以下に示す。なお、必要に応じてその作用、効果等についても説明する。

【0006】手段1、複数種の識別情報を可変表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を表示制御可能な第1特定制御手段とを備え、前記第1特定制御手段が、所定領域に所定態様で停止表示する又は停止表示可能となる識別情報を各種抽選手段の抽選結果に基づき決定し、当該識別情報を前記可変表示手段に停止表示可能にするよう構成され、少なくとも識別情報が前記所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段を備えた遊技機において、前記第1特定制御手段が、前記少なくとも識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力し、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるよう構成され、さらに前記可変表示手段の表示制御に関連して複数種の表示対象を可変表示可能な少なくとも1つの対象表示手段と、前記対象表示手段を表示制御可能な第2特定制御手段とを備え、前記第2特定制御手段が、前記対象表示手段において表示する表示対象を抽選し、当該表示対象を前記対象表示手段に表示可能にするよう構成され、前記第2特定制御手段は、前記表示対象が特定態様で表示された場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるようしたことを特徴とする遊技機。

【0007】上記手段1によれば、遊技者への遊技価値付与は、識別情報が所定領域に停止表示される場合のみならず、表示対象が特定態様で表示された場合にも行われる。従って、遊技価値が付与される際の表示形態のパリエーションが増え、遊技者にとっての興味の向上を図ることができる。また、第1特定制御手段のみならず、遊技価値付与に関する制御が第2特定制御手段によっても行われる。従って、一方の特定制御手段に多大な処理負担をかけることなく、遊技価値付与に関連する制御を行うことができる。また、第2特定制御手段による表示対象の抽選に基づいた新たな遊技性も生まれ、遊技形態

のバリエーションや演出の多様化を図ることもできる。なお、前記識別情報には、キャラクタ、図柄（絵図柄）、文字、数字等が含まれる。また、前記「識別情報」が所定領域に所定態様で停止表示された場合」には、少なくとも複数の識別情報が一有効ライン上に並んで停止表示された場合、少なくとも1つの識別情報が有効ライン上の所定位置に停止表示された場合等が含まれる。

【0008】手段2、複数種の識別情報を可変表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を表示制御可能な第1特定制御手段とを備え、前記第1特定制御手段が、所定領域に所定態様で停止表示する又は停止表示可能となる識別情報を各種抽選手段の抽選結果に基づき決定し、当該識別情報を前記可変表示手段に停止表示可能にするよう構成され、少なくとも識別情報が前記所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段を備えた遊技機において、前記第1特定制御手段が、前記少なくとも識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるように構成され、さらに前記可変表示手段の表示制御に関連して複数種の表示対象を可変表示可能な少なくとも1つの対象表示手段と、前記対象表示手段を表示制御可能な第2特定制御手段とを備え、前記第2特定制御手段が、前記対象表示手段において表示する表示対象を抽選し、当該表示対象を前記対象表示手段に表示可能にするよう構成され、前記第2特定制御手段は、前記表示対象が特定態様で表示された場合に、その旨を所定の制御信号として前記第1特定制御手段へ出力し、前記第1特定制御手段は、前記所定の制御信号を入力した場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0009】上記手段2によれば、遊技者への遊技価値付与は、識別情報が所定領域に停止表示される場合のみならず、表示対象が特定態様で表示された場合にも行われる。従って、遊技価値が付与される際の表示形態のバリエーションが増え、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。また、表示対象に関連し行われる遊技価値付与の制御を、第1特定制御手段と第2特定制御手段とが協調して行うように構成されている。従って、一方の特定制御手段に多大な処理負担をかけることなく、遊技価値付与に関連する制御を行うことができる。また、第2特定制御手段による表示対象の抽選に基づいた新たな遊技性も生まれ、遊技形態のバリエーションや演出の多様化を図ることもできる。なお、前記識別情報には、キャラクタ、図柄（絵図柄）、文字、数字等が含まれる。また、前記「識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合」には、少なくとも複数の識別情報が一有効ライン上に並んで停止表示された場合、少なくと

も1つの識別情報が有効ライン上の所定位置に停止表示された場合等が含まれる。

【0010】手段3、複数種の識別情報を可変表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を表示制御可能な第1特定制御手段とを備え、前記第1特定制御手段が、所定領域に所定態様で停止表示する又は停止表示可能となる識別情報を各種抽選手段の抽選結果に基づき決定し、当該識別情報を前記可変表示手段に停止表示可能にするよう構成され、少なくとも識別情報が前記所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段を備えた遊技機において、前記第1特定制御手段が、前記少なくとも識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるように構成され、さらに前記可変表示手段の表示制御に関連して複数種の表示対象を可変表示可能な少なくとも1つの対象表示手段と、前記対象表示手段を表示制御可能な第2特定制御手段とを備え、前記第2特定制御手段が、前記対象表示手段において表示する表示対象を抽選し、当該表示対象を前記対象表示手段に表示可能にするよう構成され、前記対象表示手段における表示対象の表示態様を判定する判定手段を備え、前記判定手段は、前記表示対象が特定態様で表示されている旨を判定した場合には、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0011】上記手段3によれば、遊技者への遊技価値付与は、識別情報が所定領域に停止表示される場合のみならず、表示対象が特定態様で表示された場合にも行われる。従って、遊技価値が付与される際の表示形態のバリエーションが増え、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。また、表示対象に関連し行われる遊技価値付与の制御を、第2特定制御手段と判定手段とが協調して行うように構成されている。従って、一方の特定制御手段に多大な処理負担をかけることなく、遊技価値付与に関連する制御を行うことができる。また、第2特定制御手段による表示対象の抽選に基づいた新たな遊技性も生まれ、遊技形態のバリエーションや演出の多様化を図ることもできる。なお、前記識別情報には、キャラクタ、図柄（絵図柄）、文字、数字等が含まれる。また、前記「識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合」には、少なくとも複数の識別情報が一有効ライン上に並んで停止表示された場合、少なくとも1つの識別情報が有効ライン上の所定位置に停止表示された場合等が含まれる。

【0012】手段4、手段1乃至手段3のいずれかにおいて、前記第2特定制御手段は、複数種の表示対象を記憶する表示対象記憶手段と、所定条件の成立に基づき前

記対象表示手段に表示する表示対象を抽選する表示対象抽選手段とを備え、当該抽選結果に基づき、前記対象表示手段に表示対象を表示可能とするようにしたことを特徴とする遊技機。

【0013】上記手段4によれば、第2特定制御手段において表示対象の抽選すなわち遊技価値の付与に関する抽選を行うように構成されていることから、第1特定制御手段に多大な処理負担をかけることなく、遊技価値付与に関連する演出や遊技形態のバリエーション等のさらなる多様化を図ることができる。

【0014】手段5、手段1乃至手段4のいずれかにおいて、前記可変表示手段は、複数の回転体が併設されたものであって、前記各回転体には、その外周面の周方向において前記複数種の識別情報が順次付され、前記各回転体の内周側において、それぞれ前記対象表示手段が配置され、前記各回転体の周面の一部に、遊技者が前記表示対象を視認可能な少なくとも1つの視認領域が設けられていることを特徴とする遊技機。

【0015】上記手段3によれば、所定条件の成立に基づき、遊技者は回転体の内周側の対象表示手段に表示される表示対象を視認することができる。このように、可変表示手段の表示制御と対象表示手段の表示制御とを組み合わせ、遊技者に表示対象を視認させることにより、単に回転体の内周側において発光部材を点灯、点滅させる演出等が行われる場合に比べて、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を実現でき、表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。また、回転体とは別の位置（離れた位置）例えば回転体の上方や側方等において、対象表示手段が設けられている場合に比べて、遊技者は表示対象を視認しやすくなる。結果として、遊技者としてのさらなる興味の向上を図ることができる。なお、前記表示対象には、キャラクター、絵図柄、文字、数字等が含まれる。また、前記回転体には、回胴（例えばルールやドラム）等の略不変形状のものや、環状に形成されたベルト等の可変形状のもの等が含まれる。

【0016】手段6、複数の回転体を有し、当該各回転体の外周面に付された複数種の識別情報を循環させて可変表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を表示制御可能な第1特定制御手段とを備え、前記第1特定制御手段が、所定領域に所定態様で停止表示する又は停止表示可能となる識別情報を各種抽選手段の抽選結果に基づき決定し、当該識別情報を前記可変表示手段に停止表示可能にするよう構成され、少なくとも識別情報が前記所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段を備えた遊技機において、前記各回転体の内周側において、複数種の表示対象を可変表示可能な対象表示手段が配置され、前記各回転体の周面の一部に、遊技者が表示対象を視認可能な少なくとも1つの視認領域が設けられ、前記第1特定

制御手段における特定抽選結果の抽出に基づいて、少なくとも前記対象表示手段を表示制御可能な第2特定制御手段を備え、当該第2特定制御手段は、複数種の表示対象を記憶する表示対象記憶手段と、前記対象表示手段に表示する表示対象を抽選する表示対象抽選手段とを備え、前記表示対象が特定態様で表示された場合に、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行させるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0017】上記手段6によれば、遊技者への遊技価値付与は、識別情報が所定領域に停止表示される場合のみならず、表示対象が特定態様で表示された場合にも行われる。従って、遊技価値が付与される際の表示形態のバリエーションが増え、遊技者にとっての興味の向上を図ることができる。また、第1特定制御手段のみならず、遊技価値付与に関する制御及び抽選が第2特定制御手段によっても行われる。従って、一方の特定制御手段に多大な処理負担をかけることなく、遊技価値付与に関連する制御を行うことができる。また、第2特定制御手段による表示対象の抽選に基づいた新たな遊技性も生まれ、遊技形態のバリエーションや演出の多様化を図ることもできる。さらに、遊技者は回転体の内周側の対象表示手段に表示される表示対象を視認することができる。このように、可変表示手段の表示制御と対象表示手段の表示制御とを組み合わせ、遊技者に表示対象を視認させることにより、単に回転体の内周側において発光部材を点灯、点滅させる演出等が行われる場合に比べて、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を実現でき、表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。また、回転体とは別の位置（離れた位置）例えば回転体の上方や側方等において、対象表示手段が設けられている場合に比べて、遊技者は表示対象を視認しやすくなる。結果として、遊技者としてのさらなる興味の向上を図ることができる。なお、前記識別情報や前記表示対象には、キャラクター、絵図柄（絵図柄）、文字、数字等が含まれる。また、前記回転体には、回胴（例えばルールやドラム）等の略不変形状のものや、環状に形成されたベルト等の可変形状のもの等が含まれる。また、前記「識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合には、少なくとも複数の識別情報が有効ライン上に並んで停止表示された場合、少なくとも1つの識別情報が有効ライン上の所定位置に停止表示された場合等が含まれる。

【0018】手段7、複数の回転体を有し、当該各回転体の外周面に付された複数種の識別情報を循環させて可変表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を表示制御可能な第1特定制御手段とを備え、前記第1特定制御手段が、所定領域に所定態様で停止表示する又は停止表示可能となる識別情報を各種抽選手段の抽選結果に基づき決定し、当該識別情報を前記可変表示手段に停止表

示可能にするよう構成され、少なくとも識別情報が前記所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段を備えた遊技機において、前記各回転体の内周側において、複数種の表示対象を可変表示可能な対象表示手段が配置され、前記各回転体の周面の一部に、遊技者が表示対象を視認可能な少なくとも1つの視認領域が設けられ、前記第1特定制御手段における特定抽選結果の選出に基づいて、少なくとも前記対象表示手段を表示制御可能な第2特定制御手段を備え、当該第2特定制御手段は、複数種の表示対象を記憶する表示対象記憶手段と、前記対象表示手段に表示する表示対象を抽選する表示対象抽選手段とを備え、当該抽選結果に基づいた表示対象を、前記表示対象記憶手段を参照して前記対象表示手段に表示可能にするよう構成され、前記第2特定制御手段は、前記表示対象が特定態様で表示された場合に、その旨を所定の制御信号として前記第1特定制御手段へ出力し、前記第1特定制御手段は、前記所定の制御信号を入力した場合には、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0019】上記手段によれば、遊技者への遊技価値付与は、識別情報が所定領域に停止表示される場合のみならず、表示対象が特定態様で表示された場合にも行われる。従って、遊技価値が付与される際の表示形態のバリエーションが増え、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。また、表示対象に関連し行われる遊技価値付与の制御及び抽選を、第1特定制御手段と第2特定制御手段とが協調して行うように構成されている。従って、一方の特定制御手段に多大な処理負担をかけることなく、遊技価値付与に関連する制御を行うことができる。また、第2特定制御手段による表示対象の抽選に基づいた新たな遊技性も生まれ、遊技形態のバリエーションや演出の多様化を図ることもできる。さらに、遊技者は回転体の内周側の対象表示手段に表示される表示対象を視認することができる。このように、可変表示手段の表示制御と対象表示手段の表示制御とを組み合わせ、遊技者に表示対象を視認させることにより、単に回転体の内周側において発光部材を点灯、点滅させる演出等が行われる場合に比べて、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を実現でき、表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。また、回転体とは別の位置（離れた位置）例えば回転体の上方や側方等において、対象表示手段が設けられている場合に比べて、遊技者は表示対象を視認しやすくなる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。なお、前記識別情報や前記表示対象には、キャラクター図柄（絵図柄）、文字、数字等が含まれる。また、前記回転体には、回胴（例えばリールやドラム）等の略不変形状のものや、環状に形成されたベルト等の可変形状の

もの等が含まれる。また、前記「識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合」には、少なくとも複数の識別情報が有効ライン上に並んで停止表示された場合、少なくとも1つの識別情報が有効ライン上の所定位置に停止表示された場合等が含まれる。

【0020】手段8、複数の回転体を有し、当該各回転体の外周面に付された複数種の識別情報を備え、可変表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を表示制御可能な第1特定制御手段とを備え、前記第1特定制御手段が、所定領域に所定態様で停止表示する又は停止表示可能な識別情報を各種抽選手段の抽選結果に基づき決定し、当該識別情報を前記可変表示手段に停止表示可能にするよう構成され、少なくとも識別情報が前記所定領域に所定態様で停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段を備えた遊技機において、前記各回転体の内周側において、複数種の表示対象を可変表示可能な対象表示手段が配置され、前記各回転体の周面の一部に、遊技者が表示対象を視認可能な少なくとも1つの視認領域が設けられ、前記第1特定制御手段における特定抽選結果の選出に基づいて、少なくとも前記対象表示手段を表示制御可能な第2特定制御手段を備え、当該第2特定制御手段は、複数種の表示対象を記憶する表示対象記憶手段と、前記対象表示手段に表示する表示対象を抽選する表示対象抽選手段とを備え、当該抽選結果に基づいた表示対象を、前記表示対象記憶手段を参照して前記対象表示手段に表示可能にするよう構成され、前記対象表示手段における表示対象の表示態様を判定する判定手段を備え、前記判定手段は、前記表示対象が特定態様で表示されている旨を判定した場合には、遊技価値付与に関する制御信号を前記遊技価値付与手段へ出力して、当該遊技価値付与手段に遊技価値付与を実行するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0021】上記手段8によれば、遊技者への遊技価値付与は、識別情報が所定領域に停止表示される場合のみならず、表示対象が特定態様で表示された場合にも行われる。従って、遊技価値が付与される際の表示形態のバリエーションが増え、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。また、表示対象に関連し行われる遊技価値付与の制御及び抽選を、第2特定制御手段と判定手段とが協調して行うように構成されている。従って、一方の特定制御手段に多大な処理負担をかけることなく、遊技価値付与に関連する制御を行うことができる。また、第2特定制御手段による表示対象の抽選に基づいた新たな遊技性も生まれ、遊技形態のバリエーションや演出の多様化を図ることもできる。さらに、遊技者は回転体の内周側の対象表示手段に表示される表示対象を視認することができる。このように、可変表示手段の表示制御と対象表示手段の表示制御とを組み合わせ、遊技者に表示対象を視認させることにより、単に回転体の内周側において発光部材を点灯、点滅させる演出等が行われる

場合に比べて、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の高度化を実現でき、表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。また、回転体とは別の位置（離れた位置）例えば回転体の上方や側方において、対象表示手段が設けられている場合に比べて、遊技者は表示対象を視認しやすくなる。結果として、遊技者としてのさらなる興味の向上を図ることができる。なお、前記識別情報や前記表示対象には、キャラクタ、図柄（絵図柄）、文字、数字等が含まれる。また、前記回転体には、回転（例えばリールやドラム）等の略不変形状のものや、環状に形成されたベルト等の可変形状のもの等が含まれる。また、前記「識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合」には、少なくとも複数の識別情報が有効ライン上に並んで停止表示された場合、少なくとも1つの識別情報が有効ライン上の所定位置に停止表示された場合等が含まれる。

【0022】手段9、手段1乃至手段8のいずれかにおいて、前記遊技価値付与手段は、前記遊技価値付与を実行する付与実行手段と、当該付与実行手段を制御可能な付与制御手段とにより構成され、前記付与制御手段は、前記遊技価値付与に関する制御信号を入力可能に構成され、前記制御信号を入力した場合には、前記付与実行手段に遊技価値付与を実行させるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0023】手段10、手段1乃至手段9のいずれかにおいて、前記所定領域として、前記各回転体に付された識別情報が停止可能な位置を結ぶ少なくとも1つの有効ラインが設定されていることを特徴とする遊技機。

【0024】手段11、手段5乃至手段9のいずれかにおいて、前記所定領域として、前記各回転体に付された識別情報が停止可能な位置を結ぶ少なくとも1つの有効ラインが設定され、前記第1特定制御手段が前記視認領域を有効ライン上に停止できるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0025】手段12、手段5乃至手段9のいずれかにおいて、前記所定領域として、前記各回転体に付された識別情報が停止可能な位置を結ぶ少なくとも1つの有効ラインが設定され、前記視認領域は、前記複数種の識別情報のうちの少なくとも1つの一部に画定されており、前記視認領域の画定された識別情報が有効ライン上に停止可能なように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0026】上記手段12によれば、遊技者は、識別情報の一部として構成された視認領域を通して前記表示対象を視認することとなる。従って、遊技者は、識別情報とともに表示対象を視認することができ、視認領域が識別情報と離れた位置に設けられている場合に比べて、表示対象を視認しやすくなる。また、表示対象と識別情報とが組み合わせられた状態で遊技者に視認され、新たな視認対象として認識されるため、さらなる表示内容の多様

化を図ることができる。なお、「少なくとも1つの前記回転体において、連続して付された複数の識別情報にそれぞれ前記視認領域が画定されていること」ととしてもよい。このようにすれば、視認領域が画定された複数の識別情報が連続して付されることにより、表示態様の多様化を図るとともに、表示演出の多様化も図ることができる。

【0027】手段13、手段10乃至手段12のいずれかにおいて、前記表示対象が特定態様で表示された場合には、少なくとも1つの有効ライン上に所定の表示対象が複数並んで表示された場合が含まれることを特徴とする遊技機。なお、前記「所定の表示対象」には、同種の表示対象が含まれることとしてもよい。

【0028】手段14、手段10乃至手段13のいずれかにおいて、前記表示対象が特定態様で表示された場合には、少なくとも1つの表示対象が有効ライン上の所定位置に表示された場合が含まれることを特徴とする遊技機。

【0029】手段15、手段10乃至手段14のいずれかにおいて、前記表示対象が特定態様で表示された場合には、有効ライン上に、所定の表示対象と所定の識別情報とが所定の組合せで並んで表示された場合が含まれることを特徴とする遊技機。

【0030】上記手段15によれば、表示対象と識別情報とが組み合わせられて表示されるため、表示対象と識別情報とが個々に並んで表示される場合に比べて、さらなる表示内容の多様化を図ることができる。

【0031】手段16、手段5乃至手段15のいずれかにおいて、複数の前記対象表示手段が前記回転体の周方向に沿って配置されていることを特徴とする遊技機。

【0032】上記手段16によれば、複数の対象表示手段が設けられていることにより、例えば前記視認領域が複数箇所に停止されるよう構成された場合等において、各停止位置に対応するように前記表示対象を表示することができる。また、上記複数の対象表示手段の構成に対応するように前記視認領域を複数形成すれば、1つの回転体上において同時に複数の表示対象を表示することが等可能となり、さらなる表示形態の多様化を図ることができる。

【0033】手段17、手段16において、前記各対象表示手段は、それぞれ前記視認領域が停止可能な複数位置に対応するように設けられるとともに、当該各対象表示手段の表示部が、それぞれ前記停止する視認領域に略対向しかつ異なる方向を向くよう配置され、前記回転体の内周面に対する前記各表示部の位置関係が略一致するよう構成されていることを特徴とする遊技機。

【0034】上記手段17によれば、複数の対象表示手段の表示部が略同一に配置されている場合に比べて、遊技者は前記複数位置のいずれの位置においても、ほぼ同

じように視認領域を介して前記表示対象を視認することができる。また、前記前面に配置されている場合に比べて、前記回転体の周方向における各表示部の長さがより長くなり、表示領域が拡大される。ひいては表示対象をより大きく表示でき、当該表示対象を遊技者に視認させやすくなることができる。

【0035】手段18、手段5乃至手段17のいずれかにおいて、前記回転体の回転中において、遊技者が前記表示対象を視認可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機。前記「視認可能」となる構成としては、「視認領域が、回転体の回転方向に沿って複数設けられていること」、「回転体の回転方向における視認領域の長さが、識別情報1つ分の長さより長くなっていること」、「視認領域が複数の識別情報に渡って設けられていること」、「視認領域の画定された識別情報が回転体の回転方向に沿って所定間隔おきに設けられていること」等が考えられる。なお、上記手段18の遊技機には、「前記回転体における識別情報の配列構成を、前記回転体の回転中において遊技者が前記表示対象を視認可能となるような識別情報の配列構成としたことを特徴とする遊技機」が含まれる。

【0036】手段19、手段1乃至手段4のいずれかにおいて、前記対象表示手段は、複数の発光体により構成された表示部を有する電気的表示手段であることを特徴とする遊技機。

【0037】上記手段19によれば、対象表示手段は、複数の発光体により構成された表示部例えば液晶表示器やドットマトリクス表示器等を有する電気的表示手段である。従って、電気的制御によって、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を実現できる。特にドットマトリクス表示器を利用すれば、7セグメント表示器や液晶表示器等を利用する場合に比べて、その発光体例えばLED等から比較的強い（明るい）発光により、その発光が前記視認領域を透過しやすくなるとともに、遊技者が前記表示対象をより視認しやすくなる。

【0038】手段20、手段5乃至手段18のいずれかにおいて、前記対象表示手段は、複数の発光体により構成された表示部を有する電気的表示手段であって、前記視認領域は、前記発光体が発光している場合には、当該発光を透過させ、前記表示対象が遊技者に視認可能となるよう構成され、前記発光体が発光していない場合には、前記表示部を視認困難とするよう構成されていることを特徴とする遊技機。

【0039】上記手段20によれば、対象表示手段は、複数の発光体により構成された表示部例えば液晶表示器やドットマトリクス表示器等を有する電気的表示手段である。従って、電気的制御によって、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を実現できる。特にドットマトリクス表示器を利用すれば、7セグメント表示器や液晶表示器等を利用する場合に比べて、その発光体例

えばLED等から比較的強い（明るい）発光により、その発光が前記視認領域を透過しやすくなるとともに、遊技者が前記表示対象をより視認しやすくなる。また、表示部を構成する発光体が発光している場合すなわち表示対象等が表示されている場合には、遊技者は当該表示対象等を視認でき、発光体が発光していない場合すなわち表示対象等が表示されていない場合には、遊技者は前記表示部を視認困難となる。従って、透明或いは半透明に又は開口した視認領域が形成されている場合等のように、前記回転体の内周側の機構である表示部が遊技者に見えてしまうことによる不具合の発生を防止することができる。

【0040】手段21、手段20において、前記視認領域には、前記外周側からの光を反射させ、前記内周側からの光を透過させる加工が施されていることを特徴とする遊技機。上記視認領域の構成を有する回転体としては、例えば、透光性のある樹脂フィルム等により構成された前記回転体の周面部分において、その内周側から前記視認領域に相当する部分には前記発光を透過させるためのいわゆる白塗り加工を施し、その他の部分には前記発光を遮るいわゆる黒塗り加工を施したものである。

【0041】手段22、手段1乃至手段21のいずれかにおいて、前記対象表示手段は、前記複数種の識別情報の少なくとも1つに対応し、かつ、当該識別情報の視覚的特徴を有する表示対象を表示可能とすることを特徴とする遊技機。

【0042】上記手段22によれば、表示対象に識別情報の代替的役割を持たせたり、識別情報と表示対象とに関連性を持たせることができ、表示演出の多様化を図ることができる。なお、上記「図形の視覚的特徴を有する前記表示対象」の種類を多くすれば、さらに表示形態のバリエーションを増やすことができる。

【0043】手段23、手段1乃至手段22のいずれかにおいて、遊技機はスロットマシンであること。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数種の識別情報から構成される識別情報列を可変表示する可変表示手段を備え、始動操作手段（例えばスタートレバー）の操作に起因して可変表示が開始され、停止操作手段（例えばストップスイッチ）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより可変表示が停止され、所定領域である有効ライン上に停止表示された識別情報の組合せが特定の組合せである場合には、遊技者に有利な特定遊技状態を付与するように構成した遊技機」となる。

【0044】手段24、手段1乃至手段22のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機であること。中でも、パチンコ機の基本構成としては、操作ハンドルを備えておりそのハンドルの操作に応じて遊技球を所定の視認領域に発射させ、遊技球が遊技領域内の所定の位置に配置された作動口に入射することを必要条件として可変表示手段において識別情報が可変表示され、所定領



域に停止表示された識別情報が特定の識別情報である場合には、遊技者に有利な特定遊技状態を付与すること、特定遊技状態が付与された場合には遊技領域内の所定の位置に配置された人音口が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能として、その入賞個数に応じた遊技価値（景品球のみならず、磁気カードへの書き込み等も含む）が付与されること等が挙げられる。

【0045】手段25、手段1乃至手段22のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「複数種の識別情報から構成される識別情報列を可変表示する可変表示手段を備え、始動操作手段（例えばスタートレバー）の操作に起因して可変表示が開始され、停止操作手段（例えばストップスイッチ）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより可変表示が停止され、所定領域である有効ライン上に停止表示された識別情報の組合せが特定の組合せである場合には、遊技者に有利な特定遊技状態を付与するように構成され、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報列の可変表示開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特定遊技状態が付与された際には多くの遊技価値が付与される（遊技球が払い出される等）よう構成されてなる遊技機」となる。

【0046】

【発明の実施の形態】以下に、遊技機を回転式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態につき図面に基いて説明する。

【0047】図1、2に示すように、スロットマシン1は、前面を開放した箱状のマシン本体2を有している。マシン本体2の前面側には前面開閉扉としてのフロントパネル3が開閉自在に取り付けられている。フロントパネル3が閉状態となっている場合、フロントパネル3によってマシン本体2の前面開放部が閉鎖される。フロントパネル3は閉状態にある場合には図示しないロック機構によって開放不能な状態にロックされており、そのロック状態はフロントパネル3に設けられた解除操作部たるキースリンダ4に対する所定のキー操作によって解除されるように構成されている。

【0048】フロントパネル3には、縦長の3つの表示窓5、6、7が横並びとなるように設けられている。表示窓5、6、7は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓5、6、7を通して内部を視認可能な状態とされている。

【0049】マシン本体2内には、可変表示手段を構成する回転体としての左リール11、中リール12及び右リール13が収納されている。各リール11、12、13はそれぞれ円筒状（円環状）に形成されているが、少なくとも環状となっていればよい。各リール11、12、13は、その中心軸線が当該リール11、12、13の回転軸線となるように回転可能に支持されている。

各リール11、12、13の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に設けられ、それぞれのリール11、12、13が各表示窓5、6、7と1対1で対応している。従って、各リール11、12、13の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓5、6、7を通して視認可能な状態とされている。リール11、12、13の周囲は例えば樹脂フィルム等により形成されている。

【0050】また、リール11、12、13が回転すると、各表示窓5、6、7を通してリール11、12、13は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。これら各リール11、12、13はそれぞれステッピングモータ等のリールモータ15、16、17（図7参照）に連結されており、各リールモータ15、16、17の駆動により各リール11、12、13が個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る。

【0051】各リール11、12、13の外周面には、それぞれ識別情報としての図柄が多数設けられている。これらの図柄のうち、表示窓5、6、7を介して視認可能な図柄数は、主として表示窓5、6、7の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施形態では各リール11、12、13毎に全体を視認可能な図柄数は3個ずつとされている。

【0052】ここで、各リール11、12、13に付される図柄について説明する。図3には、左リール11、中リール12、右リール13のそれぞれについての図柄配列が示されている。同図は、各リール11、12、13表面の展開図とみても差し支えない。同図に示すように、各リール11、12、13にはそれぞれ21個の図柄が1列に設けられている。各リール11、12、13に対応して番号が1〜21まで付されているが、これは説明の便宜上付されたものであり、リール11、12、13に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0053】図柄としては、ビッグボーナスゲームに移行するための第1特別図柄としての「7」図柄がある。

「7」図柄としては青色のもの（例えば、左リール第21番目、以下、適宜「青7」図柄と称す）と、赤色のもの（例えば、左リール第10番目、以下、適宜「赤7」図柄と称す）とがある。また、レギュラーボーナスゲームに移行するための第2特別図柄としての「BAR」図柄（例えば、左リール第17番目）がある。また、リプレイゲームに移行するための第3特別図柄としての「リプレイ」図柄（例えば、左リール第19番目）がある。また、小役の払出が行われる小役図柄としての「スイカ」図柄（例えば、左リール第18番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール第11番目）がある。また、後述するような各種演出に関連する「ショウ」図柄（例えば、左リール第2番目）がある。そして、図3に示すように、各リール11、12、13において、各図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【0054】各図柄に関する払出枚数について説明する。小役図柄に関し、「スイカ」図柄が後述する有効ライン上に左・中・右と揃った場合（識別情報が所定領域としての有効ライン上に所定態様で停止表示された場合）には15枚のメダル払出が行われる。また、左リール11の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合（少なくとも1つの識別情報が有効ライン上の所定位置に停止表示された場合）には2枚のメダル払出が行われる。即ち、中リール12及び右リール13の「チェリー」図柄はメダル払出とは無関係であり、言わば無意味な図柄である。また、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組合せとは無関係にメダル払出が行われるため、左リール11の複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段又は下段）に「チェリー」図柄が停止された場合には、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけのメダル払出が行われることとなり、結果として本実施の形態では4枚のメダル払出が行われる。

【0055】また、その他の図柄に関しては、第1特別図柄（ビッグボーナス図柄）の組合せである「青7」図柄又は「赤7」図柄が同一色で有効ライン上に左・中・右と揃った場合には15枚のメダル払出、第2特別図柄（レギュラーボーナス図柄）の組合せである「BAR」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には15枚のメダル払出が行われる。

【0056】更に、第3特別図柄の組合せである「リプレイ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合にはメダル払出は行われない。その他の場合、即ち有効ライン上に左リール11の「チェリー」図柄が停止せず、また左・中・右に同一図柄が揃わない場合には、一切メダル払出は行われない。

【0057】また、本実施の形態では、更なる小役図柄の組合せで、有効ライン上において左右リール11、13に「青7」図柄が、中リール12に「BAR」図柄が揃った場合には15枚のメダル払出が行われ（以下、これを第1小役図柄と称す）、有効ライン上において左右リール11、13に「青7」図柄が、中リール12に「赤7」図柄が揃った場合には15枚のメダル払出が行われる（以下、これを第2小役図柄と称す）ように設定されている。但し、第1小役図柄及び第2小役図柄は、ビッグボーナスゲーム中にしか有効化されないように設定され、その他の場合にはたとえ第1小役図柄又は第2小役図柄が有効ライン上に揃っても何らメダル払出は行われない。

【0058】また、単に「ヒョウ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合にはメダル払出は行われず、後述するエキストラ表示等が関連して行われる場合にはメダル払出が行われる。このとき、その払出枚数は所定条件に応じて変化する。

【0059】なお、本実施の形態における可変表示手段は、各リール11、12、13、各リールモータ15、

16、17、及び、後述するモータ駆動回路81等により構成されている。ここで、各リール11、12、13は図柄等の識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。但し、可変表示手段はこれ以外の構成であってもよい。例えば、ベルト式リール等の他の機械的リール構成としてもよい。

【0060】フロントパネル3には、各表示窓5、6、7を結ぶように、横方向へ平行となるように3本、斜め方向へたすき掛けとなるように2本、計5本の有効ラインが付けられている。勿論、最大有効ライン数を6以上としてもよく、5未満としてもよく、所定条件に応じて最大有効ライン数を変更するようにしてもよい。これら各有効ラインに対応して、表示窓5、6、7群の正面から見て左側には有効ライン表示部21、22、23が設けられている。第1有効ライン表示部21は中央の横ライン（中央ライン）に対応して、表示窓5、6、7の正面から見て左側には有効ライン表示部21は上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第3有効ライン表示部23は一对の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。

【0061】フロントパネル3の表面のうち表示窓5、6、7の下方左側には、各リール11、12、13を一斉（同時に）あるいは必要はないに回転開始させるために操作されるスタートレバー25が設けられている。スタートレバー25は可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。スタートレバー25の右側には、回転している各リール11、12、13を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ27、28、29が設けられている。各ストップスイッチ27、28、29は停止対象となるリール11、12、13に対応する表示窓5、6、7の直下にそれぞれ配置されている。ストップスイッチ27、28、29は可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【0062】フロントパネル3の前面のうち表示窓5、6、7の下方右側には、投資価値（遊技価値）としてのメダルを投入するためのメダル投入口31が設けられている。メダル投入口31は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口31が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【0063】フロントパネル3の表面のうち表示窓5、6、7の下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを一度に3枚投入するためのボタン状の第1クレジット投入スイッチ32が設けられている。また、第1クレジット投入スイッチ32の下方には当該スイッチ32よりも小さなボタン状のスイッチとして、第

2クレジット投入スイッチ33及び第3クレジット投入スイッチ34が設けられている。第2クレジット投入スイッチ33はクレジットされた仮想メダルを一度に2枚投入するためのものであり、第3クレジット投入スイッチ34は仮想メダルを1枚ずつ投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ32～34は前記メダル投入口31とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口31が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し各クレジット投入スイッチ32～34は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

【0064】なお、第1クレジット投入スイッチ32は、1ゲームにつき投入できるメダル最大数(3枚)に達していないことを促すため、指示しない発光部材としてのランプが内蔵されている。当該ランプは、第1クレジット投入スイッチ32のスイッチ操作が有効である状況時に点灯されて当該スイッチ32の操作を促すが、クレジットされた仮想メダルが存在しない場合や既に3枚のメダル投入がなされている状況下では消灯される。ここで、上記点灯に代えて、点滅させてメダル投入の促しを遊技者に一層分かり易くしてもよい。

【0065】フロントパネル3の表面のうちメダル投入口31の左側には、ボタン状の切換スイッチ36が設けられている。切換スイッチ36は、メダル投入口31に必要なより多く投入された投入メダルや、所定の遊技の結果遊技者に返還される獲得メダルの取扱形式を変更するために操作される。即ち、例えば電源投入時には、所定の最大値(例えばメダル50枚分)となるまでの余剰の投入メダルはクレジットメダルとして貯留記憶するとともに獲得メダルもクレジットメダルとして貯留記憶するように設定しておく「クレジットモード」とし、切換スイッチ36が操作されると、クレジットメダルがある場合にはその分を現実のメダルとして払い出すとともに余剰の投入メダルや獲得メダルも現実のメダルとして払い出すように設定された「ダイレクトモード」に切り換えられるようにしておく。そして、この切換スイッチ36が操作される度に「クレジットモード」と「ダイレクトモード」とを交互に切り換えるようにしておけば、遊技者は自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができ、かかる切換スイッチ36は投入価値及び遊技価値の取扱形式を切り換える切換操作手段を構成する。また、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、切換スイッチ36は貯留記憶された遊技価値を実際に払い出すための清算操作手段を構成するものともいえる。

【0066】フロントパネル3には、クレジットモード時に有効化されて貯留記憶されたメダル数を表示する残数表示部38と、獲得メダルの枚数を表示する獲得数表

示部39とがそれぞれ設けられている。これら両表示部38、39は2桁の7セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【0067】スロットマシン1の下部には、マシン本体2の内部に収納されたホッパー装置41からのメダルが排出されるメダル排出口42と、メダル排出口42から排出された現実のメダルが貯留される受皿43とが設けられている。ホッパー装置41は遊技価値たる現実のメダルを返還する出力手段を構成する。

【0068】スロットマシン1の上部には、ビッグ報知部45、レギュラー報知部46、リプレイ報知部47、小役報知部48等の各種報知部が設けられている。これら各種報知部の配置場所は図示のものに限定されないし、共通の報知部で異なる態様の報知を行うようにしてもよい。

【0069】ビッグ報知部45は、各リール11、12、13の停止時に第1特別図柄としての「青7」図柄又は「赤7」図柄が有効ライン上に揃った場合、ビッグボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。レギュラー報知部46は、各リール11、12、13の回転停止時に第2特別図柄としての「BAR」図柄が有効ライン上に揃った場合、レギュラーボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。リプレイ報知部47は、各リール11、12、13の回転停止時に「リプレイ」図柄が有効ライン上に揃った場合、リプレイゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。小役報知部48は、各リール11、12、13の回転停止時に小役図柄としての「スイカ」図柄が有効ライン上に揃った場合又は「チェリー」図柄が左リール11の有効ライン上に停止した場合、所定数のメダルを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。

【0070】なお、これら各種報知部45～48は表示によって報知することとしたが、これに代えて或いはこれに加えて、スロットマシン1に備えられるスピーカ50によって音声により報知してもよい。

【0071】また、各リール11、12、13の外周側には、発光手段としての外発光部材86(図7参照)が設けられている。当該外発光部材86は光を各リール11、12、13の外側から照射し、各リール11、12、13からの反射光を遊技者に見せるものである。外発光部材86は、所定条件の成立に基づき、その照射量が変化した後のように構成されている。そして、外発光部材86の発光度合、発光タイミング、発光時間等によって各種演出効果を生じさせることも可能となる。

【0072】一方、各リール11、12、13の内周側には、図4に示すように、左補助表示装置K1、中補助表示装置K2、右補助表示装置K3がそれぞれ設けられている。なお、各補助表示装置K1～K3は、遊技の進

行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール11、12、13による遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示装置K1〜K3と称している。

【0073】左補助表示装置K1、中補助表示装置K2及び右補助表示装置K3は、それぞれ有効ライン上における図柄の停止位置に対応するように設けられた複数の「対象表示手段」を備えている。各「対象表示手段」は具体的に複数の発光体により構成された表示部や該表示部を制御する制御回路等によって実現されるものであり、電気的表示手段に相当する。

【0074】左補助表示装置K1は、前記表示部として左上表示部K1a、左中表示部K1b及び左下表示部K1cを有する。各表示部K1a〜K1cは、それぞれ左リール11の間方向に沿って、かつ、内周面に向くように設けられている。図5に示すように、各表示部K1a〜K1cは、図柄の停止位置に合わせて、それぞれ異なる方向を向き、後述する視認窓S1に略対向するように配置されている。すなわち、左リール11の内周面に対する各表示部K1a〜K1cの位置関係が略同一となるよう構成されている。

【0075】同様に、中補助表示装置K2は、中上表示部K2a、中央表示部K2b及び中下表示部K2cを有し、右補助表示装置K3は、右上表示部K3a、右中表示部K3b及び右下表示部K3cを有する。なお、各表示部K1a〜K1c、K2a〜K2c、K3a〜K3cを以下に記す場合、便宜上、単に各表示部K1a〜K3cという。

【0076】各表示部K1a〜K3cは、本実施形態ではドットマトリクス表示器によって構成されている。特にドットマトリクス表示器を使用すれば、7セグメント表示器や液晶表示器等を利用する場合に比べて、その発光体例えばLED等から比較強い（明るい）光が発せられる。なお、各表示部K1a〜K3cは、ドットマトリクス表示器に限らず、液晶表示器等その他の表示器を使用してもよい。液晶表示器等を使用した場合には、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を実現でき、表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。そして、各表示部K1a〜K3cには、複数の表示対象例例えばキャラクタ、絵図柄、文字、数字等が可変表示される。なお、前記図柄には、各リール11、12、13に付された複数の視認窓に對應し、かつ、当該図柄の視覚的特徴を有するものが含まれる。例えば、「スイカ」図柄に對する表示対象として「スイカ」絵図柄が表示される。

【0077】一方、図6に示すように、前記表示対象を遊技者に視認させるため、本実施の形態では各リール11、12、13の各「ヒョウ」図柄の中央部に視認領域としての視認窓S1が形成されている。従って、「ヒョウ」図柄は、本実施の形態における視認領域の画定さ

れた図柄（識別情報）に相当する。但し、視認窓S1は、各リール11、12、13の周面を前後方向に貫通しているわけではなく、各リール11、12、13の周面の他の部分と連続して樹脂フィルム等により形成されている。

【0078】各視認窓S1は略矩形状に構成されている。詳しくは、視認窓S1は、リール11、12、13の外周面の幅方向における長さが、少なくとも「ヒョウ」図柄（図柄が付される領域）の幅方向における長さとはほぼ同等にまで拡張されている。つまり、各視認窓S1が「ヒョウ」図柄の大部分をしめる比較的大きなものとなっている。また、上記各長さは、少なくとも「ヒョウ」図柄（図柄が付される領域）の両方向の長さより短くなるよう構成されている。従って、図柄を見る遊技者にとって前記表示対象が視野に入りやすくなるとともに、前記表示対象が視認しやすくなる。

【0079】各視認窓S1には、外周側からの光を反射させ、内周側からの光を透過させる加工が施されている。具体的には、各リール11、12、13を構成する透明又は半透明の樹脂フィルムの内周側において、各視認窓S1に對する部分には光を透過させるためのいわゆる白塗り加工が施され、他の部分には光を遮るためのいわゆる黒塗りが施されている。これにより、各リール11、12、13の外周側の光量が一定以下となると、各表示部K1a〜K3cを構成する発光体からの発光が各視認窓S1を透過し、その透過光が遊技者に視認される。さらに、前記発光を透過させやすくなるために、各視認窓S1を各リール11、12、13の周面の他の部分より薄肉状に形成してもよい。

【0080】詳しくは、各視認窓S1は、各リール11、12、13の外周側より内周側より明るい場合（前記外発光部材86の照射量が所定量以上である場合）には、内周側にある各表示部K1a〜K3cを遊技者に視認困難とさせる。又、各表示部K1a〜K3cに表示対象が表示されている場合であって、外周側が暗い場合（前記外発光部材86の照射量が所定量より少ない場合）には、当該表示対象が遊技者に視認可能とさせる。

【0081】上記構成に限らず、外発光部材86の照射量に関係なく、表示部K1a〜K3cの発光体が発光している場合すなわち前記表示対象が表示されている場合には、当該発光を透過させ、当該表示対象が遊技者に視認可能とし、前記発光体が発光していない場合には、表示部K1a〜K3cを視認困難とするよう構成されていてもよい。

【0082】図7に示すように、スロットマシン1には、遊技に関する各種の制御を行うための制御装置51が備えられている。制御装置51は、制御を司るCP

U、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に必要となるデータを記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む制御回路基板を有し、その制御回路基板をボックスに収納してなる制御基盤ボックスによって構成されている。かかる制御装置51は、スロットマシン1に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものであり、本実施形態における第1特定制御手段に相当する。

【0083】制御装置51の入力側には、スタートレバー2の操作を検出するスタート検出センサ61、各ストップスイッチ27、28、29の操作を個別に検出するストップ検出センサ62、63、64、メダル投入口31から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ65、各クレジット投入スイッチ2〜34の操作を検出する各スイッチ2〜34に個々に対応する各クレジット投入検出センサ66、67、68、切換スイッチ36の操作を検出する切換検出センサ69、各リール11、12、13の回転位置（原点位置）を個別に検出するリール位置検出センサ71、72、73、ホッパー装置41から払い出されるメダルを検出するホッパー検出センサ74等の各種センサが接続されている。

【0084】なお、投入メダル検出センサ65は実際には複数個のセンサより構成されている。即ち、メダル投入口31からホッパー装置41に至るメダル通路は、メダルが1列で通行可能なように構成されている。そして、メダル通路には第1センサが設けられるとともに、それよりメダルの幅に上れた下流側に第2センサ及び第3センサが近接（少なくとも一時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接位置）して設けられており、これら第1乃至第3の各センサによって投入メダル検出センサ65が構成されている。制御装置51は、第1センサから第2センサに至る時間を監視し、その経過時間が所定時間を超えた場合にはコイン詰まり又は不正があったものとみなしてエラーとする。エラーになると、エラー報知が行われるとともにエラー解除されるまでの遊技者による操作が無効化される。また、制御装置51は第2センサと第3センサがオンオフされる順序をも監視し、第2、第3センサが共にオフ、第2センサのみオン、第2、第3センサが共にオン、第3センサのみオン、第2、第3センサが共にオフという順序通りになった場合で、かつ各オンオフ切換に移行する時間が所定時間以内である場合にのみコインが正常に取り込まれたと判断し、それ以外の場合はエラーとする。このようにするとは、メダル通路でのメダル詰まり他、メダルを検入メダル検出センサ65付近で往復動させてメダル投入と誤認させる不正を防止するためである。

【0085】制御装置51の出力側には、各リールモータ15、16、17を駆動させるモータ駆動回路81、

各種表示部21〜23、38、39、各種報知部45〜48、外発光部材86を駆動制御する第1表示駆動回路82、ホッパー装置41を駆動させるホッパー駆動回路83、スピーカ50を駆動させるスピーカ駆動回路84、各補助表示装置K1〜K3を駆動制御する第2表示駆動回路85等が接続されている。なお、本実施の形態においては、残数表示部38において仮想的な遊技価値としての貯留記憶されたメダル数を表示させる第1表示駆動回路82、及び、現実の遊技価値としてのメダルを払い出すホッパー装置41を駆動させるホッパー駆動回路83によって遊技価値付与手段が構成されている。

【0086】かかる第1表示駆動回路82、第2表示駆動回路85及びスピーカ駆動回路84は、一体化された基盤として構成されており、メイン基盤たる制御装置51との関係ではサブ基盤となっている。即ち、間接的な遊技に関する音声や表示についてはサブ基盤化によってメイン基盤の負担軽減を図っている。そして、かかるサブ基盤には、CPU、ROM、RAM等が含まれており、制御装置51からの信号を受け取った上で、サブ基盤が独自に各種報知部45〜48、各補助表示装置K1〜K3（各表示部K1a〜K3c）及びスピーカ50を報知制御したり表示制御する。従って、サブ基盤によって本実施の形態における第2特定制御手段が構成されている。

【0087】メイン基盤たる制御装置51及びサブ基盤の一部たる第2表示駆動回路85は、上述のとおりCPU、ROM、RAM等を備えているが、以下の説明では、それらの現実の構成自体に拘束されず、制御装置51を機能実現手段の集合体として捉えて説明する。即ち、以下に説明する各種機能はCPUの制御下で実現される機能であり、その制御プログラムはROM（場合によってはRAM）の記憶内容に基づくものであり、その時々に必要なデータはRAMに一時的に記憶保持されることとなるが、それらのプログラム上の要件等については適宜のテーブル構成を採用する等で当業者がなされるものであるため、個々に説明しない。但し、本実施形態の利点を把握するのに必要がある場合等については、適宜具体的な説明をする。

【0088】制御装置51は、「小役抽選手段」を備えている。小役抽選手段は、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役抽出条件が成立したか否かの抽選を行う。本実施形態では小役として「スイカ」、「チェリー」等の複数種類が存在するので、小役抽選手段はどの種類の小役抽出条件が成立したかの抽選を行い、各小役フラグの成立の有無が決定される。なお、小役フラグの成立確率その他のフラグ成立確率はいずれもメダル投入枚数に応じて変化するよう構成されており、概してメダル投入枚数が多い程遊技者に有利な抽選結果が得られるようになっている。従って、遊技者にとっては、1枚ベットや2枚ベットで遊技

を行うよりも、3枚ベット（マックスベット）での遊技を実行することが有利である。

【0089】制御装置51は、後述するエキストラ表示を行うか否かを決定する「エキストラ表示抽選手段」を備えている。エキストラ表示抽選手段は、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、エキストラ表示への移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってエキストラフラグの成立の有無が決定される。エキストラフラグの成立は本実施の形態における特定抽選結果の選出に相当し、このフラグの成立に基づき、制御装置51はエキストラ表示を行う旨のエキストラ制御信号を第2表示駆動回路85へ出力する。

【0090】制御装置51は、「エキストラ図柄制御手段」を備えている。エキストラ図柄制御手段は、通常遊技中にエキストラフラグが成立している場合、各リール11、12、13の停止時に、後述するエキストラ成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的に、上記エキストラ表示に関連する「ヒョウ」図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上に「ヒョウ」図柄が停止することを条件に、第2表示駆動回路85がエキストラ表示を行うことができるようにする。なお、制御装置51は、各リール11、12、13における「ヒョウ」図柄を引き込み停止制御を加えて半強制的に所定の有効ライン上に停止させる。このとき「ヒョウ」図柄はいずれの有効ライン上においても停止可能なように構成されている。すなわち、視認窓部S1が1つだけ有効ライン上においても停止可能なように構成されている。

【0091】制御装置51は、「リプレイゲーム抽選手段」を備えている。リプレイゲーム抽選手段は、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、リプレイゲーム移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってリプレイフラグの成立の有無が決定される。

【0092】制御装置51は、「リプレイゲーム制御手段」を備えている。リプレイゲーム制御手段は、通常遊技中にリプレイフラグが成立している場合、各リール11、12、13の停止時に、後述するリプレイ成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にリプレイ図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にリプレイ図柄が停止することを条件に、次の遊技を無償で行うことができるようになるものである。勿論、このリプレイゲームが行われる場合にも各種抽選は実行されている。

【0093】制御装置51は、「レギュラーボーナス抽選手段」を備えている。レギュラーボーナス抽選手段は、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、レギュラーボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってレギュラー

ボーナスフラグの成立の有無が決定される。

【0094】制御装置51は、「レギュラーボーナス制御手段」を備えている。レギュラーボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記レギュラーボーナスフラグが成立している場合、各リール11、12、13の停止時に、レギュラーボーナス成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的に第2特別図柄（レギュラーボーナス図柄）を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にレギュラーボーナス図柄が停止することを条件に、予め設定された所定のゲーム回数（ここでは12回）を上限として、現状遊技状態である通常遊技状態からレギュラーボーナスゲームに移行させ、その後の遊技状態に復帰させるものである。レギュラーボーナスゲーム中は、有効ラインが1ラインのみとされている。

【0095】制御装置51は、「レギュラーボーナス中抽選手段」を備えている。レギュラーボーナス中抽選手段は、レギュラーボーナス中にのみ有効化され、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、所定の図柄（ここでは、リプレイ図柄）の抽選を行う。かかる図柄の抽選は、通常の抽選とは異なり、例えばレギュラーボーナス中はリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合に所定枚数（例えば15枚）のメダルが払い出されるように設定しておき、かかるリプレイ図柄をメダル払出國柄として、当該メダル払出國柄が揃う条件を満たすか否かの抽選とされている。そして、前記レギュラーボーナス制御手段は、前記抽選の結果、リプレイフラグ（ここでのリプレイフラグは通常遊技中のものとは異なり、レギュラーボーナス用に新たに設定されたものである。）が成立した場合には前記メダル払出國柄以外の図柄が有効ライン上に揃わないように各リール11、12、13を制御するものであり、しかもメダル払出國柄が所定回数（例えば8回）揃った場合には前記所定の遊技回数（12回）に達していなくともレギュラーボーナスゲームを終了させる。

【0096】制御装置51は、「ビッグボーナス抽選手段」を備えている。ビッグボーナス抽選手段は、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、ビッグボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってビッグボーナス成立フラグの有無が決定される。

【0097】制御装置51は、「ビッグボーナス制御手段」を備えている。ビッグボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記ビッグボーナスフラグが成立すると、各リール11、12、13の停止時に、後述するビッグボーナス成立テーブルの内容を参照しつつ、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的に第1特別図柄（ビッグボーナス図柄）を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にビッグボーナス図柄が停止することを条件に、現状遊技状態である通常遊技からビッグボーナスゲ

ームに移行させ、その後、原則的には元の通常遊技状態に復帰させるものである。

【0098】制御装置51は、「ビッグボーナス中抽選手段」を備えている。ビッグボーナス中抽選手段は、ビッグボーナス中にのみ有効化され、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役図柄の抽選及びジャックインの抽選を行い、小役フラグ及びジャックインフラグの成立の有無が決定される。そして、前記ビッグボーナス制御手段は、小役フラグの成立によって所定の小役図柄を有効ライン上に揃わせるべく小役成立テーブルを参照しつつ各リール11、12、13を半強制的に引き込み停止制御する。ここで、既述のとおり、本実施の形態では、ビッグボーナス中抽選手段によって、第1小役図柄及び第2小役図柄の抽選も行っている。即ち、ビッグボーナス中抽選手段によって、ビッグボーナスゲーム中においては、「青7・赤7・青7」図柄の組合せとしての第1小役図柄の抽選や、「青7・BAR・青7」図柄の組合せとしての第2小役図柄の抽選も行われる。第1小役図柄及び第2小役図柄の抽選は、本実施の形態ではビッグボーナスゲーム時のメダル獲得枚数を増大させるべく、高確率で成立するように設定されている。また、ビッグボーナス中抽選手段は、ジャックインフラグの成立確率を1/10に設定している。

【0099】また、前記ビッグボーナス制御手段は、前記ジャックインフラグの成立によってジャックインさせるべく、リプレイ成立テーブルの内容を参照しつつ、各リール11、12、13を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインとは、ビッグボーナスゲーム中に上記したレギュラーボーナスゲームと同様のゲームを実行させる状態であり、具体的にはリプレイ図柄が揃うことによっても生じる。従って、ジャックイン実行のためにビッグボーナス制御手段は、ジャックイン図柄（リプレイ図柄）を有効ライン上に揃わせるべく各リール11、12、13を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインゲームと上記したレギュラーボーナスゲームと同様のゲームが実行される。

【0100】ここで、ビッグボーナスゲームは、30回の小役ゲームを消化するか、予め規定されたジャックイン回数（例えば3回）を消化すると終了するようになる。なお、この場合、ジャックインゲームは1小役ゲームとして計算されている。

【0101】制御装置51は、「リール制御手段」及び「記憶手段」を備えている。リール制御手段は、記憶手段の記憶内容に応じて各リール11、12、13を制御するものであり、特に記憶手段に記憶された各種テーブルの記憶内容に応じて各リール11、12、13の停止位置を制御するものである。

【0102】記憶手段（ここではROMであるがRAMであってもよい。）に記憶された各種テーブルとは、成

立した各種フラグに応じて個々に設定されたものである。具体的には、例えば何らフラグが成立しない場合合にいずれの図柄をも有効ライン上に揃えないようにするための「外れテーブル」、小役フラグ（小役フラグにはスイカ図柄、チェリー図柄等の各小役に対応したそれぞれ異なるフラグが用意されている。）に対応して所定の小役図柄を有効ライン上に揃えるための「小役成立テーブル」（以下、特に第1小役図柄又は第2小役図柄のテーブルについて言及する場合は「第1小役成立テーブル」又は「第2小役成立テーブル」と称する）、エキストラフラグに対応して「ヒョウ」図柄を有効ライン上に揃えるための「エキストラ表示成立テーブル」、リプレイフラグに対応してリプレイ図柄を有効ライン上に揃えるための「リプレイ成立テーブル」、ビッグボーナスフラグに対応して「青7」図柄又は「赤7」図柄を有効ライン上に揃えるための「ビッグ成立テーブル」、レギュラーボーナスフラグに対応して「BAR」図柄を有効ライン上に揃えるための「レギュラー成立テーブル」等の他、以上の成立図柄をどの有効ライン上に揃えるかを決定するための「ラインテーブル」等である。

【0103】次いで、第2表示駆動回路85に関して、それらの現実の構成自体に拘束されず、第2表示駆動回路85を機能実現手段の集合体としてとらえて説明する。即ち、以下に説明する各種機能はCPUの制御下で実現される機能であり、その制御プログラムはROM（場合によってはRAM）の記憶内容に基づくものであり、その時々に必要なデータはRAMに一時的に記憶保持されることとなるが、それらのプログラム上の要件等については適宜のテーブル構成を採用する等で当業者がなし得るものであるため、個々には説明しない。但し、本実施形態の利点を把握するのに必要がある場合等については、適宜具体的な説明をする。

【0104】第2表示駆動回路85は、「表示対象記憶手段」を備えている。「表示対象記憶手段」は具体的にはROM又はRAM等によって実現されるものであり、各補助表示装置K1〜K3（各表示部K1a〜K3c）に表示すべき各種表示データが記憶されている。

【0105】第2表示駆動回路85は、「エキストラ表示制御手段」を備えている。エキストラ表示制御手段は、各補助表示装置K1〜K3（各表示部K1a〜K3c）を表示制御するものである。

【0106】第2表示駆動回路85は、「表示対象抽選手段」を備えている。表示対象抽選手段は、制御装置51からエキストラ制御信号が入力されたタイミングによって、いかなる表示対象を表示するか抽選を行う。エキストラ表示制御手段は、表示対象抽選手段の抽選結果に基づき、上記「ヒョウ」図柄が有効ライン上に揃って停止された後、当該「ヒョウ」図柄に対応する各表示部K1a〜K3cにおいて、各種表示対象を表示させる。

【0107】なお、上記表示対象の中には、メダルの払

出しに関連した絵図柄が含まれる。具体的には、各リール11、12、13に付された各種図柄の代替図柄となる絵図柄が含まれる。例えば、エキストラ表示制御手段は各表示部K1a〜K3cにおいて、「青7」図柄、「赤7」図柄、「BAR」図柄、「リプレイ」図柄、「スイカ」図柄、「チェリー」図柄にそれぞれ対応する「青7」、「赤7」、「BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」の各種絵図柄を表示させる。また、エキストラ表示制御手段は、前記代替図柄とは異なるものであって、メダルの払出しに関連した絵図柄（例えば「ベル」の絵図柄等）を各表示部K1a〜K3cにおいて表示させる。

【0108】エキストラ表示制御手段は、上記各補助表示装置K1、K2、K3においてそれぞれ表示対象を表示し、当該表示対象が前記代替図柄である場合には、当該代替図柄に対応する図柄が成立する際の各種払出条件が成立したものとみなし、制御装置51に対し各種図柄が成立した旨の制御信号を出力するよう構成されている。また、エキストラ表示制御手段は、表示された表示対象が前記代替図柄とは異なるものであって、メダルの払出しに関連した絵図柄を表示させた場合には、所定の払出条件が成立したものとみなし、後述するように、表示した絵図柄に応じた枚数のメダルを払い出すための払出制御を行う。例えば「ベル」が表示された場合には8枚のメダル払出が行われる。

【0109】第2表示駆動回路85は、「補助表示制御手段」を備えている。補助表示制御手段は、各補助表示装置K1〜K3（各表示部K1a〜K3c）を表示制御するものであり、以下に説明する各種補助表示を実現する。なお、補助表示制御手段は、上記「ヒュウ」図柄の少なくとも1つが有効ライン上に停止された後、当該「ヒュウ」図柄に対する位置の表示部K1a〜K3cの少なくとも1つにおいて、前記各種補助表示を行うように構成されている。

【0110】例えば、補助表示制御手段は、リール11、12、13の少なくとも1つにおいて「ヒュウ」図柄が有効ライン上に停止されるのに伴い、小役フラグ或いはリプレイフラグの成立を報知する「ナビゲーション表示」と、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグの成立時に小役フラグ等の成立と思わせる報知を行う「ナビゲーション外れ表示」とを行わせるように、各補助表示装置K1〜K3（各表示部K1a〜K3c）を表示制御する。なお、ナビゲーション表示とナビゲーション外れ表示とは、当該各表示部K1a〜K3cの表示内容のみから区別することはできず、各リール11、12、13の停止内容との関係から理解されるものである。

【0111】即ち、補助表示制御手段は、「ナビゲーション表示」として、小役フラグ或いはリプレイフラグ成立時には、そのゲームの終了前定にフラグ成立に該当す

る小役又はリプレイ図柄に対応する絵図柄を表示部K1a〜K3cの少なくとも1つに表示させ、遊技者に表示された絵図柄に対応する図柄を停止させるように促すナビゲーション的な機能を発揮させる。

【0112】一方、「ナビゲーション外れ表示」として、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時には、本来フラグの成立していない役或いはリプレイ図柄に対応する絵図柄をそのゲームの終了前定に、表示部K1a〜K3cの少なくとも1つに表示させ、同じく遊技者に表示された絵図柄に対応する図柄を停止させるように促すナビゲーション的な機能を発揮させるが、それら表示された絵図柄に対応する図柄は本来フラグ成立していないものであるから実際にはその表示された絵図柄に対応する図柄が有効ライン上に揃うことはない点で上記ナビゲーション表示とは意味内容が異なる。「ナビゲーション外れ表示」の演出は、遊技者にビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグの成立を遊技者に発想させる処理に相当する。

【0113】前記補助表示制御手段は、上記「ナビゲーション外れ表示」の演出を行うか否かを決定するための抽選を行っており、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時には、所定確率（例えば9/10の確率）下で「ナビゲーション外れ表示」を行う旨が選択されるようになっている。

【0114】また、補助表示制御手段は、リール11、12、13の少なくとも1つにおいて、「ヒュウ」図柄が有効ライン上に停止されるのに伴い、ビッグボーナスフラグ又はレギュラーボーナスフラグの成立を報知する「確定報知表示」を行わせるように、各補助表示装置K1〜K3（各表示部K1a〜K3c）を表示制御する。前記補助表示制御手段は、上記「確定報知表示」の演出を行うか否かを決定するための抽選を行っており、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時には、所定確率（例えば1/10の確率）下で「確定報知表示」を行う旨が選択されるようになっている。

【0115】次に、以上の構成からなるスロットマシン1の作用につき、遊技方法を踏まえて説明する。

【0116】遊技の開始に際し、遊技者は、メダル投入口31からメダルを投入するか、またはクレジット投入スイッチ32〜34を操作することにより貯留記憶に基づき仮想メダルを投入する。メダル投入口31に投入されたメダルは投入メダル検出センサ65によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51はメダルの投入があったことを判断する。一方、クレジット投入スイッチ32〜34の操作はクレジット投入検出センサ66〜68によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51は所定数の仮想メダルの投入があったことを判断する。

【0117】これらのメダル投入枚数に応じて制御装置51はメダル投入枚数情報データをサブ基盤側へ出力



し、第1表示駆動回路82は有効ライン表示部21、22、23を点灯させる。ここで、1枚のメダル投入であれば有効ライン表示部21のみが点灯されて中央の横ラインのみが有効化され、2枚のメダル投入であれば有効ライン表示部21、22が点灯されて中央及び上下の横ラインが有効化され、3枚のメダル投入であれば全ての有効ライン表示部21、22、23が点灯されて全てのラインが有効化されたことを報知する。なお、クレジット投入スイッチ32～34の操作によるメダル投入の場合には、制御装置51はクレジットされているメダルの貯留記憶数をその分減算し、その減算値に応じた表示を残数表示部38に行わせるように表示制御する。

【0118】少なくとも1ラインが有効化されている時点で、遊技者がスタートレバー25を操作すると、その操作がスタート検出センサ61によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51はスタートレバー25の操作があったことを判断する。すると、制御装置51は、全てのリール11、12、13を一斉（同時に）もしくは所定の時間差を設けてもよい。）に回転させるべく、モータ駆動回路81を介して各リールモータ15、16、17を駆動制御する。その結果、各リール11、12、13は遊技者にとっては表面に付された図柄を目視することが困難な程の速度で一方向に回転し、各表示窓5、6、7を介して各図柄があたかも上から下へ向かって可変表示されているかのように映し出される。

【0119】ところで、本実施の形態においては、1枚ベット～3枚ベット（マックスベット）のうち、1枚ベット及び2枚ベットの場合と3枚ベット（マックスベット）の場合とで、スタートレバー25の操作に基づく制御装置51の判断態様が異なるように構成されている。

【0120】即ち、現在、1枚ベット、2枚ベット、マックスベットのいずれであるかを制御装置51が常に把握しており、マックスベット時にはスタートレバー25が操作されると、スタート検出センサ61がオン信号を制御装置51に出力されることで、制御装置51においてスタートレバー25の操作が有効なものと判断される。その結果、全てのリール11、12、13が回転開始される。

【0121】一方、1枚ベット又は2枚ベット時にはスタートレバー25が単に操作されるだけではリール11、12、13は回転開始せず、スタートレバー25をいわゆるダブルクリック操作した場合にはじめてリール11、12、13が回転開始するようになっている。より詳細に説明すると、スタートレバー25が1回操作されるとスタート検出センサ61からはオン信号が制御装置51に出力されるが、その後、更にスタートレバー25が所定の短時間（例えば1秒）以内に操作されるとスタート検出センサ61から再度オン信号が制御装置51に出力された時点でスタートレバー25の操作が有効なものと判断され、この時点ではじめて全てのリール11、

12、13が回転開始される。即ち、制御装置51は1枚ベット又は2枚ベット時には所定の短時間（例えば1秒）以内にスタート検出センサ61から2回のオン信号が出力されるか否かを判断し、その判断の結果、2回のオン信号が出力された時点でスタート有効化処理を実行するのである。

【0122】これにより、1枚ベット時又は2枚ベット時に誤ってスタートレバー25を操作したとしても（誤ってスタートレバー25に触れてしまっても）、その操作は無効なものとして、当り確率の低い1枚ベット又は2枚ベットでの遊技が無駄に行われる事態を回避することができる。勿論、例えば残り1枚しかメダルが残っていないという状況で遊技者が1枚ベットでの遊技を望む場合には、スタートレバー25をいわゆるダブルクリック操作すればよいのであり、1又は2枚の残存メダルが全くの無駄になることもない。

【0123】前記スタートレバー25の操作に基づく検出信号が制御装置51に入力されたタイミングで、通常遊技中では、小役抽選手段、エキストラ表示抽選手段、リプレイゲーム抽選手段、レギュラーボーナス抽選手段、ビッグボーナス抽選手段による各抽選が行われる。

【0124】小役抽選手段による抽選結果が、小役フラグ成立を意味する場合は、直宜の小役図柄を有効ライン上に停止させる権利がそのゲームにおけるのみ与えられる。また、エキストラ表示抽選手段による抽選結果が、エキストラフラグ成立を意味する場合は、直宜の「ヒョウ」図柄を有効ライン上に停止させる権利がそのゲームにおけるのみ与えられる。また、リプレイゲーム抽選手段による抽選結果が、リプレイフラグ成立を意味する場合は、リプレイゲームへ移行する権利がそのゲームにおけるのみ与えられる。また、レギュラーボーナス抽選手段による抽選結果がレギュラーボーナスフラグ成立を意味する場合は、レギュラーボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはレギュラーボーナスゲームへ移行するまで保持される。また、ビッグボーナス抽選手段による抽選結果がビッグボーナスフラグ成立を意味する場合は、ビッグボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはビッグボーナスゲームへ移行するまで保持される。さらに、各抽選手段の抽選結果が、いずれの条件成立をも意味しない場合には、いずれのフラグもたない。

【0125】以上の各抽選手段による抽選が終了した後、遊技者がストップスイッチ27、28、29を任意の順序で操作すると、その操作がそれぞれストップ検出センサ62、63、64によって個別に検出され、各検出信号を受けて制御装置51は各ストップスイッチ27、28、29の操作があったことを判断する。すると、制御装置51は、操作された各ストップスイッチ27、28、29に対応したリール11、12、13を個別に停止させるべく、モータ駆動回路81を介して各リ

ールモータ15、16、17を停止制御する。

【0126】これら各リール11、12、13の停止位置は、上記各抽選手段による抽選結果である各成立フラグに基づき、制御装置51の記憶手段に記憶されている前記各テーブルを参照して決定される。従って、有効ラインからリール回転方向手前の4図柄分までで成立フラグに対応した図柄が存在すれば、原則として、その図柄が積極的に有効ライン上に引き込まれるような制御がなされることとなり、リール停止タイミングが4図柄分手前までの誤差であれば、その誤差を吸収することができる。その結果、遊技者が熱感しにくとも制御装置51によって成立フラグに応じた図柄を有効ライン上に極力停止させることが可能となる。

【0127】各リール11、12、13の停止時において、有効ライン上の停止図柄の組合せが予め定められた所定の図柄の組合せである場合（識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合）、即ち小役図柄の組合せ、リプレイ図柄の組合せ、第1特別図柄（ビッグボーナス図柄）の組合せ、第2特別図柄（レギュラーボーナス図柄）の組合せである場合、制御装置51はサブ基盤側の第1表示駆動回路82を介して各停止図柄の組合せに応じて払い出されるメダル数を獲得数表示部39に表示させる。

【0128】制御装置51は、サブ基盤を介した獲得数表示部39への表示と並行して、各停止図柄の組合せに応じた数のメダルを遊技価値として払い出すための払出制御を行う。かかるメダル払出は、制御装置51がホッパ駆動回路83を介してホッパ装置41を駆動することにより、メダル排出口42から受皿43へ直接的に現実のメダルとして払い出される。ただし、切換スイッチ36の操作を切換検出センサ69が検出し、制御装置51がクレジットモードであると判断した場合において貯留記憶できる最大値（50枚分）に達していない場合には、その分が直接ホッパ装置41を駆動することなく、クレジットメダルとして貯留記憶される。この場合、制御装置51はクレジットされているメダルの貯留記憶数に今回獲得したメダル数分を加算し、その加算値に応じた表示を残数表示部38に行わせるようにサブ基盤を介して表示制御する。勿論、この場合でも貯留記憶できる最大値である50枚分を越えた分はホッパ装置41より直接メダルが払い出される。なお、制御装置51は、有効ライン上の停止図柄の組合せが「ヒウ」図柄の組合せであって、そこに表示された表示対象が上記代替図柄である場合には、その代替図柄に対応する図柄の組合せである場合と同様に、上記各種処理を実行する。

【0129】一方、エキストラ表示制御手段は、前記代替図柄とは異なるものであって、メダルの払出しに関連した絵図柄を表示部K1a〜K3cに表示した場合には、各絵図柄の組合せに応じた数のメダルを遊技価値として払い出すための払出制御を行う。かかるメダル払出

は、上記制御装置51が行う場合と同様に、ホッパ駆動回路83を介してホッパ装置41を駆動することにより行われる。これとともに、エキストラ表示制御手段は第1表示駆動回路82を介して払い出されるメダル数を獲得数表示部39に表示させる（図7参照）。

【0130】そして、制御装置51は、各種図柄が有効ライン上に揃った場合（識別情報が所定領域に所定態様で停止表示された場合）、上記図柄に代替図柄が有効ライン上に揃った場合も含めて、以下の各種処理を実行する。

【0131】有効ライン上に揃った図柄が小役図柄あるいは何ら払出のない図柄の組合せである場合には、通常遊技が継続される。一方、有効ライン上に揃った図柄の組合せがリプレイ図柄の組合せである場合にはリプレイゲーム制御手段によって次のゲームを無償で行うことができるリプレイゲームが実行される。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せがレギュラーボーナス図柄の組合せである場合にはレギュラーボーナス制御手段によってレギュラーボーナスゲームが実行される。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せがビッグボーナス図柄の組合せである場合にはビッグボーナス制御手段によってビッグボーナスゲームが実行される。すなわち、所定領域としての有効ライン上に停止された図柄が特定図柄（第1特別図柄としての「青7」図柄あるいは「赤7」図柄又は第2特別図柄としての「BAR」図柄）である場合には特定遊技状態としてのビッグボーナスゲーム又はレギュラーボーナスゲームが与えられる。

【0132】なお、小役図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、第1表示駆動回路82を介して小役報知部48を表示制御して小役成立を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御して小役成立を音声報知する。また、リプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、第1表示駆動回路82を介してリプレイ報知部47を表示制御してリプレイゲームへの移行を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御してリプレイゲームへの移行を音声報知する。

【0133】また、レギュラーボーナス図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、第1表示駆動回路82を介してレギュラー報知部46を表示制御してレギュラーボーナスゲームへの移行を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御してレギュラーボーナスゲームへの移行を音声報知する。

【0134】また、ビッグボーナス図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、第1表示駆動回路82を介してビッグ報知部45を表示制御してビッグボーナスゲームへの移行を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御してビッグボーナスゲームへの移行を音声報知する。

【0135】一方、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に揃い、そこに表示された表示対象が代替図柄とは異なるものであって、メダルの払出しに関連した総図柄（本実施形態においては「ベル」総図柄）である場合、エキストラ表示制御手段は制御装置51に対し前記総図柄が成立した旨の制御信号を出力する。そして、制御装置51は、この総図柄の成立を小役成立とみなし、第1表示駆動回路82を介して小役報知部48を表示制御して前記総図柄の成立を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御して前記総図柄の成立を音声報知する。

【0136】これらスピーカ50による音声報知は、遊技者への遊技価値返還による利益が大きいもの程大袈裟なもの（音量を大きくしたり、トーンを高くしたり、リズムを変化させる等）とすることが好ましい。各報知部45～48の表示態様についても同様であり、例えばビッグボーナスゲームで始めまぐしく点滅させる等のように表示態様を変化させることによって、得られる利益の大きさを遊技者に推し量らせることができる。

【0137】次いで、本実施の形態におけるビッグボーナスゲームの制御及び遊技の進行について説明すると、ビッグボーナスフラグの成立後、遊技者の操作或いは所定時間の経過に基づき各リール11、12、13が停止され、有効ライン上にビッグボーナス図柄が停止されると、ビッグボーナスゲームに突入する。

【0138】ビッグボーナスゲームに突入すると、ビッグボーナス制御手段は、小役ゲーム数の最大値を30ゲームとして小役ゲームを進行させ、ジャックインゲームが3回終了すると途中で強制的にビッグボーナスゲームを終了させる。なお、上述のとおり、ビッグボーナス中抽選手段はジャックインフラグの成立確率を1/10に設定しているが、この設定によればジャックインフラグは10ゲームにつき1回程度の割合で成立することが期待される。

【0139】さて、ここで補助表示装置K1～K3のエキストラ表示と関連する部分について説明する。

【0140】エキストラ表示制御手段にエキストラ制御信号が入力され、表示対象の抽選が行われると、エキストラ表示制御手段は表示対象記憶手段の記憶内容をもとにその抽選結果に基づいた表示対象を抽出し、表示部K1a～K3cに表示される。かかる表示は、上述したように「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止されることに応答して行われる。即ち、遊技者がストップスイッチ27～29を操作し、各リール11、12、13における「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止された後に、当該「ヒョウ」図柄の停止位置に対応する表示部K1a～K3cに所定の表示対象が表示されることとなり、当該有効ライン上にその表示対象が揃って停止したことになる。

【0141】例えば、図8に示すように、「リプレイ」

総図柄が抽出された場合には、当該「リプレイ」総図柄が「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a～K3cに表示される。図8では中央ライン上に対応する位置に設けられた各表示部K1b、K2b、K3b（図4参照）において、「リプレイ」総図柄が表示され、その透過光が視認窓部S1を介して遊技者に視認される。ここで、エキストラ表示制御手段は、実際の「リプレイ」図柄が成立する際の各種払出条件が成立したものとみなし、制御装置51に対し「リプレイ」図柄が成立した旨の制御信号を出力する。そして、制御装置51は「リプレイ」図柄に対応する上記各種制御を実行する。従って、「リプレイ」図柄が成立した場合と同様に、遊技者は次の遊技を無償で行うことができることとなる。

【0142】また、図9に示すように、「ベル」総図柄が抽出された場合には、当該「ベル」総図柄が「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a～K3cに表示される。図9では中央ライン上に対応する位置に設けられた各表示部K1b、K2b、K3b（図4参照）において、「ベル」総図柄が表示され、その透過光が視認窓部S1を介して遊技者に視認される。ここで、エキストラ表示制御手段は、「ベル」総図柄が代替図柄とは異なるものであって、メダルの払出しに関連した総図柄であるため、所定の払出条件が成立したものとみなし、「ベル」総図柄に応じた枚数（本実施の形態では8枚）のメダルを払い出すための上記払出制御を行う。これとともに、第1表示駆動回路82を介して払い出されるメダル数を獲得数表示部39に表示させる。

【0143】また、図10に示すように、「青7」総図柄が抽出された場合には、当該「青7」総図柄が「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a～K3cに表示される。図10では中央ライン上に対応する位置に設けられた各表示部K1b、K2b、K3b（図4参照）において、「青7」総図柄が表示され、その透過光が視認窓部S1を介して遊技者に視認される。ここで、エキストラ表示制御手段は、実際の「青7」図柄が成立する場合と同じ条件が成立したとみなし、制御装置51に対し「青7」図柄が成立した旨の制御信号を出力する。そして、制御装置51は「青7」図柄に対応する上記各種制御を実行する。従って、ビッグボーナスゲームに関する各種制御が行われる。

【0144】また、図11に示すように、メダルの払出しに関連しない表示対象が抽出された場合には、当該表示対象が「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a～K3cに表示される。図11では中央ライン上に対応する位置に設けられた各表示部K1b、K2b、K3b（図4参照）において、「×」記号が表示され、その透過光が視認窓部S1を介して遊技者に視認される。ここで、エキストラ表示制御手段は、次なる制御を何ら行うことなく、エキストラ表示を終了する。

【0145】次いで、補助表示装置K1～K3のナビゲ

ーション表示演出、ナビゲーション外れ表示演出、及び、確定報知演出と関連する部分について説明する。

【0146】まず、「ナビゲーション表示」演出について説明すると、小役フラグ或いはリプレイフラグ成立時に、前記補助表示制御手段は表示対象記憶手段の記憶内容をもとにその成立フラグに相対する絵図柄を抽出し、表示部K1a〜K3cの少なくとも1つに表示させる。かかる表示は、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止されることに応答して行われる。即ち、遊技者がストップスイッチ27〜29を操作し、ルール11、12、13の少なくとも1つにおいて、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止された後に、当該「ヒョウ」図柄の停止位置に対応する表示部K1a〜K3cに所定の絵図柄が表示されることとなり、遊技者はその絵図柄を参照することで、今回のゲームで成立し得る図柄を把握することができる。例えば、リプレイフラグが成立している場合には、「リプレイ」絵図柄を、停止された「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a〜K3cに表示させる。図12では左ルール11の中央ライン上に対応する位置に設けられた表示部K1bにおいて、「リプレイ」絵図柄が表示され、その透過光が視認窓部S1を介して遊技者に視認される。

【0147】この「リプレイ」絵図柄を表示部K1a〜K3cのいずれかに表示した状態について説明すると、図12に示すように、リプレイゲーム制御手段は、リプレイフラグの成立に応答して、記憶手段のリプレイ成立テーブルを参照しつつストップスイッチ27〜29の操作に応答して、リプレイ図柄を所定の有効ライン（図12では右上がりライン）に停止させる。

【0148】従って、遊技者は、表示部K1a〜K3cのいずれかにおける表示内容と実際に各ルール11、12、13の停止時の有効ライン上の成立図柄とが対応していることを知ることができる。

【0149】次に、「ナビゲーション外れ表示」演出について説明すると、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時に、補助表示制御手段は表示対象記憶手段の記憶内容をもとにその成立フラグに相対する絵図柄を抽出するのではなく、これら絵図柄とは別の小役或いは「リプレイ」絵図柄を抽出し、表示部K1a〜K3cの少なくとも1つに表示させる。かかる表示は、「ナビゲーション表示」演出の場合と同様、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止されることに応答して行われる。即ち、遊技者がストップスイッチ27〜29を操作し、ルール11、12、13の少なくとも1つにおいて、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止された後に、当該「ヒョウ」図柄の停止位置に対応する表示部K1a〜K3cに所定の絵図柄が表示される。例えば、補助表示制御手段が「リプレイ」絵図柄を抽出した場合に、リプレイ絵図柄を、停止された「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a〜K3cに表示させる。

従って、表示部K1a〜K3cに絵図柄表示がなされた時点では遊技者はナビゲーション表示なのかナビゲーション外れ表示なのかは理解できないので、もしも表示絵図柄に対応する小役等の図柄が有効ライン上に揃えばナビゲーション表示演出であったことが事後的に判断でき、表示された絵図柄に対応する小役等の図柄が有効ライン上に揃わなければナビゲーション外れ表示演出であったことが事後的に判断できる。

【0150】ここで、ナビゲーション外れ表示演出を行う場合には、表示部K1a〜K3cにて表示されている絵図柄を強制的にテンパイさせるための処理を行い、本来フラグ成立しているビッグボーナス図柄等を揃わせようにすることが好ましい。具体的には、図13に示すように、ビッグボーナスフラグが成立した状態で例えば「リプレイ」絵図柄が表示部K1bに表示されているとき、ルール制御手段はリプレイ成立テーブルを参照して、第2番目のルール12を、有効ライン上にリプレイ図柄がテンパイするように停止させ、第3番目即ち最後のルール13が停止するときは、別途記憶手段に記憶されたテンパイ外れテーブルを参照する等して、図13に示すように、最後に停止する右ルール13には右がりがりライン上にリプレイ図柄が停止することがなく、テンパイ外れ目となるようにすることが好ましい。このように、2つのルール11、12を停止させた状況では、未だナビゲーション表示演出なのかナビゲーション外れ表示演出なのかは判断とせず、最後のルールが停止した時点で図13のように「リプレイ」図柄が外れることが初めてナビゲーション外れ表示演出であったことがわかり、遊技者に対しナビゲーション外れ表示演出の面白味を強調することができ、遊技の興趣が高まる。

【0151】以上のナビゲーション表示及びナビゲーション外れ表示演出については、「リプレイ」図柄とビッグボーナスフラグとの関係について説明したが、各表示部K1a〜K3cに他の表示絵図柄、例えば小役絵図柄が表示される場合もあり、またレギュラーボーナスフラグ成立時にも同様の演出が可能であることはいうまでもない。

【0152】また、「確定報知表示」演出について説明すると、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時に、補助表示制御手段は表示対象記憶手段の記憶内容をもとに、所定の絵図柄や文字等を抽出し、表示部K1a〜K3cの少なくとも1つに表示させる。かかる表示は、「ナビゲーション表示」演出や「ナビゲーション外れ表示」演出の場合と同様、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止されることに応答して行われる。即ち、遊技者がストップスイッチ27〜29を操作し、ルール11、12、13の少なくとも1つにおいて、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止された後に、当該「ヒョウ」図柄の停止位置に対応する表示部K1a〜K3cに所定の絵図柄や文字等が表示される。例え

ば、ビッグボーナスフラグが成立している場合には、「BIG」という文字を、停止された「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a〜K3cに表示させる。図14では左リール11の中央ライン上に対応する位置に設けられた表示部K1bにおいて「BIG」という文字が表示され、その文字が視認領域S1を介して遊技者に視認される。ここで、確定報知表示演出を行う場合には、引き込み停止制御を加えて半強制的に「ヒョウ」図柄を有効ライン上に停止させる処理を行わせることが好ましい。

【0153】また、前記「確定報知表示」演出とは異なる他の「確定報知演出」を行うようにしてもよい。例えば、「確定報知演出」の1つとして、ビッグボーナスフラグが成立している場合に、図15に示すように、各リール11、12、13における「ヒョウ」図柄を引き込み停止制御を加えて半強制的に所定の有効ライン上に停止させ、各「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1a〜K3cに所定の絵柄や文字等を表示させるようにしてもよい。なお、このとき「ヒョウ」図柄はいずれの有効ライン上においても停止可能なように構成されている。すなわち、視認窓部S1はいずれの有効ライン上においても停止可能なように構成されている。図15では、各リール11、12、13において中央ライン上に「ヒョウ」図柄が停止されており、当該各「ヒョウ」図柄に対応する位置の表示部K1b、K2b、K3bにおいて「GO」の文字が表示されている。この「確定報知表示」演出では、上記「確定報知演出」とは異なり、所定の有効ライン上に並んだ全ての「ヒョウ」図柄に対応する表示部K1a〜K3cにおいて「GO」が表示されなければ、当該「確定報知表示」は成立しない構成となっている。つまり、リール11、12の「ヒョウ」図柄に対応する表示部K1a〜K3cにおいて「GO」が表示され、リール13の「ヒョウ」図柄に対応する表示部K1a〜K3cにおいて「GO」が表示されていないければ、ビッグボーナスフラグが成立していないこととなる。このように、2つのリール11、12を停止させた状況では、まだ「確定報知表示」演出なのか否かが判然とせず、最後のリールが停止した時点で「ヒョウ」図柄の視認窓部S1に何も表示されないことで初めてビッグボーナスフラグが成立していないことがわかり、遊技者に対し「確定報知表示」演出の面白味を強調することができる。

【0154】以上詳述したように、エキストラ表示制御手段（サブ基盤）は、表示対象抽選手段の抽選結果に基づき、前記代替図柄と異なる絵柄図を有効ライン上に並べて表示した場合には、制御装置51に対し各種絵柄図が成立した旨の制御信号を出力し、制御装置51は前記絵柄図に対応する図柄に関連する払出制御を行う。前記代替図柄とは異なるものであって、メダル払出に関連した絵柄図（「ベル」絵柄図）が表示された場合には、エ

キストラ表示制御手段は当該絵柄図に関連する払出制御を行う。つまり、リール11、12、13に付された図柄が有効ライン上に揃って停止される場合のみならず、所定の表示対象が有効ライン上に揃って表示される場合にもメダルの払出が行われるため、メダル払出に関連する演出の多様化が図られ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。さらに、上記各種ゲームの抽選やメダル払出に関する制御等をすべて制御装置51に任せずに、第2表示駆動回路においても行われるように構成されているため、制御装置51に多大な処理負担をかけることなく、多様な演出等の各種処理を行うことができる。また、サブ基板側においてメダルの払出しに関連した抽選を行うことに基づいた新たな遊技性も生まれ、遊技形態のバリエーションや演出等の多様化を図ることができる。

【0155】また、各リール11、12、13の内周側に補助表示装置K1〜K3（表示部K1a〜K3c）を備え、所定条件の成立に基づき、遊技者はそこに表示される表示対象を視認することができる。従って、各リール11、12、13の表示制御と各補助表示装置K1〜K3の表示制御とを組み合わせることにより、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を実現でき、表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。また、表示対象が各リール11、12、13と離れた位置に設けられた表示部に表示される場合に比べて、遊技者は表示対象を視認しやすくなる。

【0156】尚、上記実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0157】（a）上記エキストラ表示を、ビッグボーナスフラグ等が成立した際の代替的な演出や確定報知表示演出等として行うようにしてもよい。例えば、ビッグボーナスフラグが成立した際に、各リール11、12、13における「ヒョウ」図柄を半強制的に引き込み有効ライン上に並べて停止させる制御を行い、当該各「ヒョウ」図柄の停止位置に対応する各表示部K1a〜K3cにおいて「青7」又は「赤7」の絵柄図を表示するようにしてもよい。

【0158】（b）上記実施の形態では、「ベル」絵柄図が表示される場合にのみ、エキストラ表示制御手段（第2表示駆動回路85）が払出制御を行うように構成されている。これに限らず、上記代替図柄に関連する払出制御も、エキストラ表示制御手段（第2表示駆動回路85）が単独で、又は、制御装置51と協調して行うように構成してもよい。

【0159】（c）上記「エキストラ表示制御手段」や「表示対象抽選手段」等を第2表示駆動回路85とは別に設けた構成としてもよい。また、サブ基盤を第2特定制御手段としてとらえず、第2表示駆動回路85のみを第2特定制御手段としてとらえてもよい。

【0160】（d）上記「エキストラ表示」、「ナビゲ

ーション表示」演出等のみならず、「ヒョウ」図柄が各種図柄の代替的な図柄いわゆるオールマイティ図柄としての機能を果たす演出を行う構成としてもよい。例えば、リプレイフラグが成立した際に、左・中・右リール11、12において「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止された状態で、右リール13において「リプレイ」図柄の代わりに「ヒョウ」図柄を半強制的に引き込み前記有効ライン上に並べて停止させる制御を行い、前記「ヒョウ」図柄の停止位置に対応する表示部K1a～K13cにおいて「リプレイ」絵図柄を表示するようにしてもよい。このように一有効ライン上に同様の組合せとなる表示対象と図柄とが並んで表示されると、表示対象と図柄とがそれぞれ別個に並んで表示される場合に比べて、さらなる表示内容の多様化を図ることができる。

【0161】(e)上記実施の形態では、各補助表示装置K1～K3には3つの対象表示手段(表示部K1a～K13c)が設けられている。対象表示手段(表示部)の数はこれに限られることなく、例えば各リール11、12、13に対して表示部が1つ若しくは2つ又は4つ以上の補助表示装置を設けてもよい。

【0162】(f)各リール11、12、13に代えて、ベルト等によって回転体と構成されてもよい。

【0163】(g)視認窓部S1に代えて、透明或いは半透明の窓部を採用してもよい。また、視認窓部S1に外周面からの光を反射させ、内周面からの光を透過させる加工が施す代わりに、「スリット状」、「ドット状」や「メッシュ状」等の複数の孔を形成して、表示対象が適宜視認されるよう構成してもよい。また、視認領域として図柄の一部が切欠かれた開口窓部を採用してもよい。このとき、対象表示手段として、電気的表示手段に代えて機械式の表示手段を採用してもよい。

【0164】(h)フロントパネル3における各リール11、12、13の視認位置の上側部や左右側部等に側面表示手段例えばドットマトリックス表示器、液晶表示器やサブリー等とを設け、当該側面表示部において、リール11、12、13及び上記対象表示手段における各種演出と関連させた演出を行うようにしてもよい。このようにすれば、さらなる表示内容の多様化及び表示演出の連環化を図ることができる。

【0165】(i)上記実施の形態では、視認領域としての視認窓部S1を「ヒョウ」図柄の一部として構成しているが、これに限らず、図柄から離開した位置に視認領域を設ける構成としてもよい。

【0166】(j)各リール11、12、13の図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によって図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報(識別情報)としての機能を有するものであればよい。

【0167】(k)上記「エキストラ表示」、「ナビゲーション表示」演出等は、「ヒョウ」図柄が有効ライン上に停止されることに応答して行われている。これに限らず、各リール11、12、13が停止する前段階において、上記表示対象を表示させ、当該表示対象を、移動する「ヒョウ」図柄(視認窓部S1)を介して遊技者に視認させるようにしてもよい。

【0168】(1)各リール11、12、13上の連続した複数の図柄にそれぞれ視認窓部S1を設けるようにしてもよい。例えば上記「ヒョウ」図柄が3つ連続して付された図柄配列のリールを採用してもよい。このようにすれば、1つのリールにおいて同時に複数の表示対象を表示することが可能となり、さらなる表示形態の多様化を図ることができる。また、「ヒョウ」図柄とは別に、又は、「ヒョウ」図柄に代えて、視認領域としての視認窓部の画定された図柄として、リールの周方向における長さが上記各種図柄が複数個付される範囲に渡った長さとなる図柄を採用するとともに、前記視認窓部の長さが少なくとも1つの前記各種図柄が付される領域の長さより長くなるように構成してもよい。例えば、左リール11に、表示窓5のほぼ全域をしめるよう停止表示可能な図柄として、リールの周方向の長さが通常の図柄3つ分と同等の長さとなる図柄が付され、その図柄に設けられる1つの視認窓部を介して、遊技者が補助表示装置K1の3つの表示部K1a～K1cに表示される複数の表示対象を同時に視認できるようにしてもよい。視認窓部が複数の図柄に渡って設けられていることとしてもよい。上記「ヒョウ」図柄が各リール11、12、13の回転方向に沿って所定間隔おきに設けられていることとしてもよい。つまり、リール11、12、13における図柄の配列構成を、リール11、12、13の回転中にあって遊技者が表示対象を視認可能となるような図柄の配列構成としてもよい。このようにすれば、前記視認窓部を比較的大きなものとすることができ、遊技者に対して表示対象をよく見やすくさせることができる。なお、前記「少なくとも1つの前記各種図柄が付される領域の長さより長くなる」長さには、「前記各種図柄が複数個付される範囲に渡った長さ」が含まれる。

【0169】(m)遊技機として回胴式遊技機、特にスロットマシン1について具体化した例を示したが、メダルの消費を抑えてゲームを進行し得るチャンスゲーム機能等の各種付加価値を設けたスロットマシンに具体化してもよい。また、リール等の回転体を有するパチンコ機に具体化してもよい。また、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機と

スロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【0170】(n) 上記実施の形態に限らず、エキストラ表示制御手段とは別に、補助表示装置K1〜K3（表示部K1a〜K3c）における表示態様を判定する判定手段としての判定制御回路を設け、当該判定制御回路が、メダル払出に関連した絵図柄（「ベル」絵図柄）が表示されている旨を判定した場合には、メダル払出に関する制御信号をホップ駆動回路83へ出力して、払出制御を実行させるようにしてもよい。なお、判定制御回路は、サブ基板の一部として構成されてもよいが、この場合、第2特定制御手段には含まれないものとする。

【0171】(o) 上記実施の形態においては、残数表示部38において仮想的な遊技価値としての貯留記憶されたメダル数を表示させる第1表示駆動回路82、及び、現実の遊技価値としてのメダルを払い出すホップ装置41を駆動させるホップ駆動回路83によって遊技価値付与手段が構成されている。これに限らず、第1表示駆動回路82やホップ駆動回路83等を遊技価値付与と実行する付与実行手段とし、当該付与実行手段を制御可能な付与制御手段としての付与制御回路を別途設け、当該付与実行手段及び付与制御回路によって遊技価値付与手段が構成されることとしてもよい。この場合、前記付与制御回路が、前記遊技価値付与（メダル払出）に関する制御信号を制御装置51や第2表示駆動回路85等から入力可能に構成され、前記制御信号を入力した場合には、前記付与実行手段に遊技価値付与（メダル払出）を実行させる。

【0172】(p) 上記実施の形態では、補助表示装置K1〜K3（表示部K1a〜K3c）に「リプレイ」絵図柄や「青7」絵図柄が成立した場合、第2表示駆動回路85から一旦制御装置51に対し「リプレイ」図柄や「青7」図柄が成立した旨の制御信号が出力され、制御装置51からホップ駆動回路83へ払出制御信号が出力される。このように、単に上記制御だけを行うのであれば、図7に示すように、第2表示制御駆動回路85からホップ駆動回路83へ払出制御信号を送信する構成とする必要はない。従って、第2表示制御駆動回路85からホップ駆動回路83へ直接的に払出制御信号が出力されず、制御装置51からのみホップ駆動回路83へ払出制御信号が出力される構成としてもよい。なお、この場合、代替図柄とは異なる「ベル」絵図柄が成立した場合には、制御装置51を介してホップ駆動回路83へ払出制御信号が出力されることとなる。

【0173】(q) 上記実施の形態では、補助表示装置K1〜K3（表示部K1a〜K3c）に「ベル」絵図柄が成立した場合、第2表示駆動回路85から直接ホップ駆動回路83へ払出制御信号が出力される。このよう

に、単に上記制御だけを行うのであれば、図7に示すように、第2表示制御駆動回路85から制御装置51へ図柄成立に関する制御信号を出力する必要はない。従って、第2表示制御駆動回路85から制御装置51へ上記制御信号が出力されない構成としてもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】スロットマシンの左側面図。

【図3】各リールの図柄配列を示す説明図。

【図4】補助表示装置及びその表示部の構成を説明する説明図。

【図5】補助表示装置及びその表示部の構成を説明する説明図。

【図6】リール部分の一部拡大図。

【図7】スロットマシンのブロック回路図。

【図8】エキストラ表示の一例を説明する説明図。

【図9】エキストラ表示の一例を説明する説明図。

【図10】エキストラ表示の一例を説明する説明図。

【図11】エキストラ表示の一例を説明する説明図。

【図12】ナビゲーション表示の一例を説明する説明図。

【図13】ナビゲーション外れ表示の一例を説明する説明図。

【図14】確定報知表示演出の一例を説明する説明図。

【図15】確定報知表示演出の一例を説明する説明図。

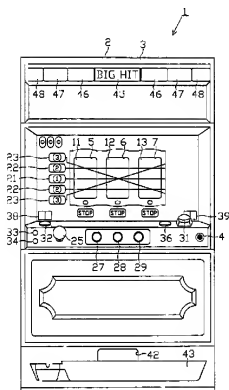
【符号の説明】

1…遊技機としての回胴式遊技機たるスロットマシン、2…マシン本体、3…フロントパネル、5、6、7…表示窓、11…可変表示手段を構成する回転体としての左リール、12…可変表示手段を構成する回転体としての中リール、13…可変表示手段を構成する回転体としての右リール、15…可変表示手段を構成する左リールモータ、16…可変表示手段を構成する中リールモータ、17…可変表示手段を構成する右リールモータ、21、22、23…有効ライン表示部、25…始動操作手段としてのスタートレバー、27、28、29…停止操作手段としてのストップスイッチ、31…入力手段としてのメダル投入口、32、33、34…入力手段としてのクレジット投入スイッチ、35…切換スイッチ、38…残数表示部、39…獲得数表示部、41…出力手段としてのホップ装置、45…報知手段又は表示報知手段としてのビッグ報知部、46…表示報知手段としてのレギュラー報知部、47…表示報知手段としてのリプレイ報知部、48…表示報知手段としての小役報知部、51…各種制御手段（リール制御手段）、第1特定制御手段を構成する制御装置、61…始動操作演出手段としてのスタート検出センサ、62、63、64…停止操作演出手段としてのストップ検出センサ、65…入力検出手段としての投入メダル検出センサ、66、67、68…入力検

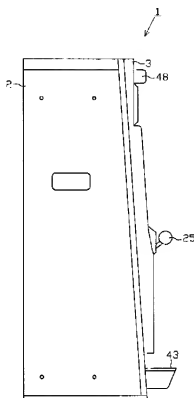
出手段としてのクレジット投入検出センサ、69…切換検出センサ、71、72、73…リール位置検出手段としてのリール位置検出センサ、74…出力検出手段としてのホッパ検出センサ、82…遊技価値付与手段を構成する第1表示駆動回路、83…遊技価値付与手段を構成

するホッパ駆動回路、85…第2特定制御手段、表示対象記憶手段、表示対象抽選手段を構成する第2表示駆動回路85、86…発光手段としての外発光部材、K1～K3…補助表示装置、K1a～K3c…対象表示手段を構成する表示部、S1…視認領域としての視認窓部。

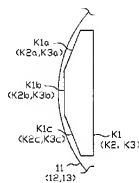
【図1】



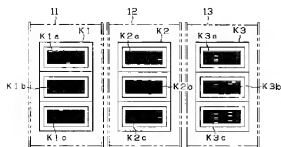
【図2】



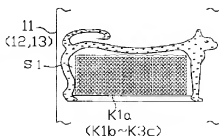
【図5】



【図4】

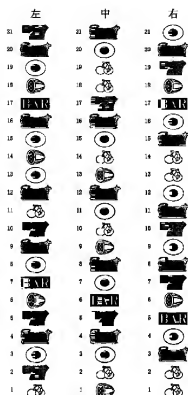


【図6】

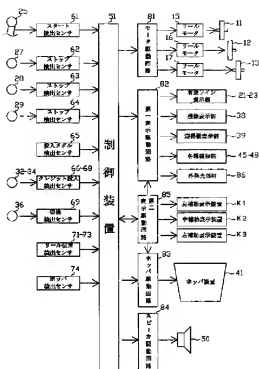




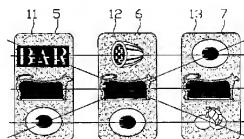
【图3】



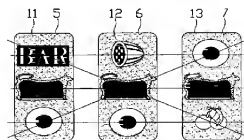
【图7】



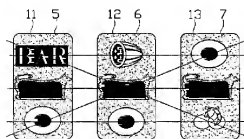
【图9】



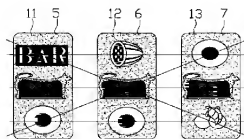
【图 1-1】



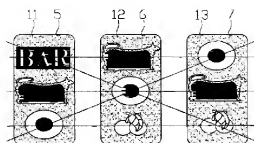
【图8】



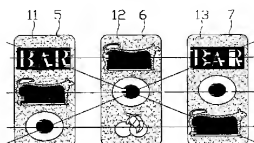
【图10】



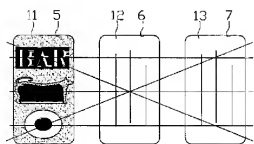
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

